21世纪全国高等院校艺术设计系列实用规划教材

插图设计

主　编　曹　昊　张　妹
副主编　李淑娟　姜　龙　陈　迟



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

说　明

本书电子版仅提供给高校任课教师使用，如有任课教师需要全本教材浏览或需要本书课件等相关教学资料，请联系北京大学出版社客服，微信手机同号：15600139606，扫下面二维码可直接联系。

由于教材版权所限，仅限任课教师索取，谢谢！



内容简介

本书系统地阐述了插图设计的定义与历史、插图设计的分类、插图设计的风格、插图设计的技法、插图设计的创作，以及插图设计的延展学科六大块内容。插图作为一种艺术形式，普遍应用于现代设计领域的各个方面。本书以科学性、前瞻性、系统性和实用性为目标进行编写，书中融入大量案例作品，并将理论知识通过图片展示和案例分析的形式进行讲解。

本书可作为高等院校艺术设计类专业的插图设计课程、商业插画设计课程和设计培训机构的设计教材，也可作为从事插图插画设计人员的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据
插图设计/曹昊，张妹主编．—北京：北京大学出版社，2012.9
(21世纪全国高等院校艺术设计系列实用规划教材)
ISBN 978-7-301-17470-8

Ⅰ．①插…　Ⅱ．①曹…②张…　Ⅲ.①插图—设计—高等学校—教材　Ⅳ．①J218.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第205649号

书　　　名：插图设计
著作责任者：曹　昊　张　妹　主编
策 划 编 辑：孙　明
责 任 编 辑：孙　明
标 准 书 号：ISBN 978-7-301-17470-8/J・0455
出　版　者：北京大学出版社
地　　　址：北京市海淀区成府路 205 号　100871
网　　　址：http://www.pup.cn　http://www.pup6.cn
电　　　话：邮购部 62752015　发行部 62750672　编辑部 62750667　出版部 62754962
电 子 邮 箱：pup_6@163.com
印　刷　者：
发　行　者：北京大学出版社
经　销　者：新华书店
787毫米×1092毫米　16开本　13.75印张　314千字
2012年9月第 1 版　2012年9月第 1 次印刷
定　　　价：58.00元

前　言

插图设计课程是艺术设计类专业学生必不可少的专业课程，近年来设计学科交叉现象日趋明显，插图设计也显示出对其他设计学科的融合和渗透。面对这个现象，为改善传统的设计理念和手法，编者结合多年教学经验和一些切身设计体会编写了本书。

插图设计具有实践和理念结合的特点，它涉及广泛，如广告、招贴、书籍、杂志、绘本等，甚至电影和动画片的设计都和插图绘画紧密联系。本书力图帮助学生了解插图设计的概念及历史，并深入学习插图设计的风格、类型、创作程序和技巧等实用性强的专业知识，并配以大量优秀的插图实例和深入浅出的讲解。本书是学生学习插图设计，以及插画设计较为全面的教科书和课外参考资料。

本书是按照高等院校设计类专业规范、培养方案和课程教学大纲的要求，合理定位，并进行编写。由长期在教学第一线从事教学工作、富有教学经验的教师立足于21世纪艺术设计学科发展的需要，以科学性、前瞻性、系统性和实用性为目标进行编写的，以适应不同类型、不同层次的学校教学的需要。

本书既注重对学生获取知识、分析问题与解决设计问题能力的培养，又注重对学生设计和艺术素质与创新思维能力的培养。为此，本书在编写上既要体现平面设计、当代艺术，以及环境艺术的密切交叉与融合，又要体现插图设计的历史传承和发展趋势。在内容的选择和编写上，本书有如下特点。

(1) 本书的编写力求适应平面设计及其相关专业的应用实际，力求处理好插图绘画和设计之间的关系。

(2) 在内容的选择和安排上既系统丰富又重点突出，各章既相互联系，又相对独立，以便适应不同专业、不同学习背景、不同学时、不同层次的学生选用。

(3) 在内容的选择和安排上兼顾了设计类各专业的不同需要，具有一定的通用性。

(4) 为加深学生对课程内容的理解，掌握和巩固所学的基本知识，在分析问题和独立解决问题的能力方面得到应有的锻

炼，各章后附有习题，供学生学完相关内容后及时进行复习。

本书在编写过程中，吸收了许多教师的宝贵意见，在编写和出版过程中得到了北京大学出版社和印刷单位相关工作人员的大力支持，在此一并表示由衷的谢意。

本书在编写过程中参考和引用了一些经典插图，所用参考文献均已列于书后，在此对有关作者表示衷心感谢。本书由曹昊、张妹主编，由于编者水平有限，加之时间仓促，不足之处在所难免，衷心希望广大读者批评指正。

编　者

2012年6月



目　录

插图设计

目录

插图设计

第一章 绪论

【教学要求】

要求学生建立对于广义的插图设计这一设计学科的认识，并引起重视，因为在图像信息泛滥的今天，几乎所有的图像都带有插图绘画的性质，并受到插图绘画的影响。

【教学目标】

要求学生了解插图的概念和特点，尤其是插图绘画博大精深的内涵和源远流长的历史，因为几乎所有优秀的插图绘画作品都显示出对于历史上著名作品的深刻领悟。

【本章要点】

(1) 插图创作的目的是使文字意念变得更加明确清晰。

(2) 插图设计这一学科最为重要的特点是对于所宣传和表达的事物的叙述能力，或称叙事性。

(3) 插图是设计而不是绘画。

(4) 插图艺术拥有悠久的历史，应了解插图的历史，以及历史上著名的插图作品。

所有能够表达含义的绘画都可以称为插图，它是艺术与人们生活结合得最好的一种方式，因此插图又是无所不包、俗雅兼收的艺术门类。虽然插图艺术是如此的普通，但想成为一个优秀的插图艺术家却并不容易，不但要拥有十分娴熟的绘画技艺和设计能力，同时还要对生活和艺术本身有着深入的了解，并懂得通过绘画语言与受众之间进行交流。对插图设计师来说，设计的本领是随着年龄和阅历同步增长的，因此初学者不必着急，可从本章开始，一步一个脚印地学习插图设计，打牢基础才是十分重要的事情。接下来就让我们一起进入插图艺术的奇妙王国。

第一节　插图是什么

本节重在指出插图的概念，插图是对文本的补充，也是概念的图解，它是艺术介入生活的最为重要的方式，因此“交流”和“时尚”应当是插图艺术的关键词。初学者应当抛弃艺术家的孤傲，而把艺术作为和受众交流的手段来表现，使自己形成清晰明快的绘画风格。同时，还要了解当下的艺术和时尚风格，把握时尚的脉搏。

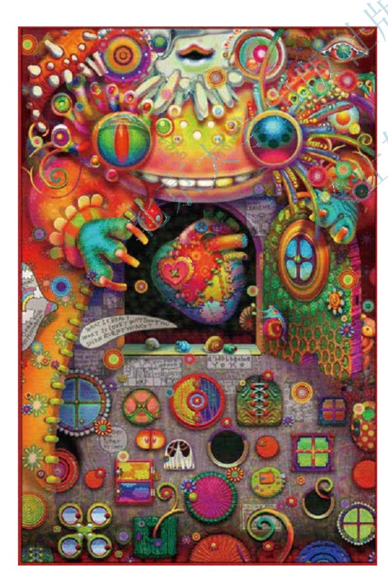


图1-1　抉择(电脑绘画)

一、插图的定义

1. 狭义的插图绘画

插图是当今这个信息爆炸的年代里普通人所能接触到的最常见也是最富于魅力的艺术样式，中文的字面含义就是“插在文字中的图”，而英文称谓为illustration，它源自于拉丁文illustraio，意指照亮之意，也就是说插图可以使文字意念变得更加明确清晰。插图和插画意义相近，但事实上插图的概念更为广泛和宽容，只要设计者尝试通过作品表达一种理念，这件作品就可以称为插图。



图1-2 生(手绘+电脑绘画)



图1-3 紫色(摄影+电脑绘画)



图1-4 圣诞列车(纸本丙烯)

图1-1和图1-2两幅插图“性格”不同、互相参照、颇为有趣：图1-1色彩斑斓、造型可爱、视角奇特。图1-2中心布局、四平八稳但又刻画深入、细腻感人。

图1-3借助摄影创造了主体形象，但紫色的大色调来自图形图像处理软件Photoshop（以下简称PS软件）后期处理，小的平面图形也使用软件绘制而成，虽然技术手段运用了不少，但整体效果清新浑然。

图1-4使用极为传统的手法绘制，亮点是长形构图和大面积红色的运用。



图1-5　面具(水彩)



图1-6　黑暗森林(水彩)



图1-7　向日葵(布上油彩)

图1-5～图1-7都是用传统技法绘制的，其图1-5清新简洁，图1-6渗透着莫名的忧伤，而图1-7使用油彩精心绘制，场面荒诞而诡异。

2. 插图设计的延展

由于网络时代的来临，现代社会的发展，现代插图的含义已从过去狭义的概念（只限于画和图）变为广义的概念。它原来是用以增加刊物中文字所给予的趣味性，使文字部分能更生动、更具象地活跃在读者的心中，而在现今各种出版物中，插图的重要性早已远远地超过这个“照亮文字”的陪衬地位。它不但能突出主题的思想，而且还会增强艺术的感染力。

插图艺术的美学特点和叙事特征可以广泛用于现代设计的多个领域，并涉及文化活动、社会公共事业、商业活动、影视文化等方面，插图艺术的盛行，证实了艺术介入生产生活的可能性。

图1-8与图1-9是插图艺术运用于报纸广告的极好范例，插图的简单明快和报纸印刷技术的粗糙正好互补，使信息以最为经济的方式传递。除此之外，此则广告的幽默感还借鉴于传统的插图艺术，设计师颠覆了儿童们熟悉的经典受害者小红帽和三只小猪，让他们成为险恶的反面角色，这是以一种智慧的方式告诉天真的读者，只有右下角的那份报纸才能告诉你被掩盖的真相。



图1-8 报纸广告1(马克笔纸本)



图1-9 报纸广告2(马克笔纸本)



图1-10　拯救动物广告1(摄影＋电脑绘画)



图1-11　拯救动物广告2(摄影＋电脑绘画)

图1-10和图1-11是两则以拯救动物为主题的广告。而图1-10表达的是“如果我是熊猫，你会多爱我一些吗”，这是鱼儿发出的悲惨问话，无论是成人还是孩子都会读懂它的含义，该广告的创意和手法都借鉴了插图绘画的因素。

二、插图的特点

插图有其显著的特点，概括起来有三：叙事性、针对性和流行性。

1. 叙事性

叙事性是插图最为重要的特性。插图承载着把一件事向观者表达清楚的责任，因此在传统的插图画面中必须表现主角、配角、场景和事件进展阶段等内容，就像电影的分镜头一样，然后通过好几个这样的画面把整件事叙述清楚，因此，插图往往倾向表达一个动态过程，是一个进行时态，而不是表现一个静止的情态。

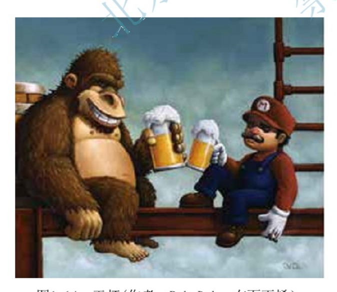


图1-12　坠落(涂鸦)



图1-13　瓶盖(布面油彩)

图1-12表现了一个推着超市购物车从空中坠落的女子，这幅画面体现了叙事的特征，而图1-13描绘了常常不被人注意的瓶盖的美丽，这是描述性的绘画而不是插图，因为它没有起到叙述一件事的作用。



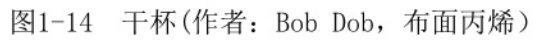


图1-14　干杯(作者：Bob Dob，布面丙烯)



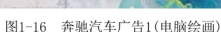
图1-15　赛跑(手绘+电脑着色)

插图绘画的叙事性应具有幽默的特性，图1-14中，艺术家表现了工人和爬上梯子与他喝酒的猩猩，而图1-15表现了疾驰而来的卡车和慢吞吞的乌龟的对决，这两组画面都揭示了叙事性的产生往往依赖于角色们的对峙和对话。

2. 针对性

针对性又称目的性。插图不是艺术家完全自由的表达，它必须依附于一个清晰的目的，如“卖掉一张唱片”，有了这个目的，艺术家就会构思把唱片封套上的插图设计得更有魅力和激情的方法，以达到使唱片的销量增加的目的。因此插图必须有的放矢，设计师紧紧扣住主题进行创作，可能还要兼顾一个系列的整体性和协调性。




图1-16 奔驰汽车广告1(电脑绘画)

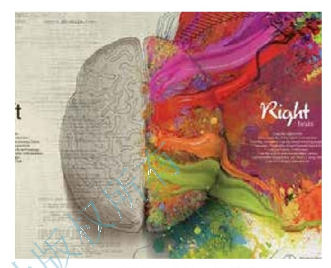


图1-17 奔驰汽车广告2 (电脑绘画)

图1-16与图1-17为奔驰汽车广告，该系列广告围绕“奔驰汽车能够激扬你的思潮和梦想”的主题创作，运用电脑技术表现了如梦似幻的场景和精密的科技感的并存，让人们实实在在地体会了高档汽车带给人们的优质体验。



图1-18 电池广告1(电脑绘画)

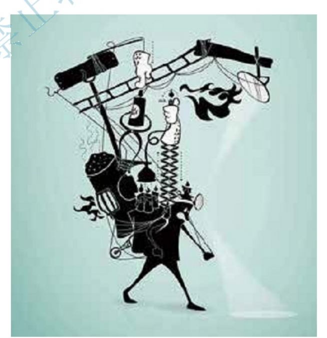


图1-19 电池广告2(电脑绘画)

图1-18与图1-19为电池广告。一节小小的电池能做那么多的事，这个诉求十分明确，插图画家用幽默的手法把“小电池，大能量”的主题表现得十分到位而完美。

3. 流行性

流行性又称时尚性。插图艺术家创作一幅作品并不是为了名垂千古，而是为了传播一个信息，这个信息发生在当下，同时也是给当代人看的，那么插图必须承载时代的新鲜气息，而不是让人误以为这是一个历史事件，同时喜新厌旧是人的本性，新的东西才能吸引更多的眼球。



图1-20 时装广告(摄影+绘画)

图1-20 是一则时装广告，一幅摄影配上一幅惊人相似的绘画，让人产生对于该服装设计的经典性的联想，摄影的时尚性和绘画的经典性产生了完美的呼应，从而让受众确立了对于品牌的信心。

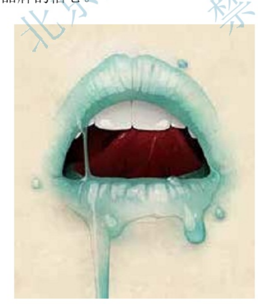


图1-21 唇（作者：Stuntkid，手绘＋电脑着色）

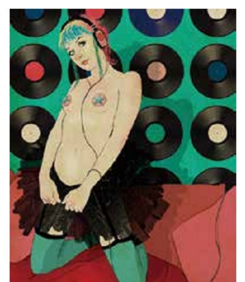


图1-22 闲（作者：Stuntkid，手绘＋电脑着色）

图1-21和图1-22艺术家善于展现女性的优美和诱惑，其画面简洁，色彩独特而令人愉快，较为明显地借鉴了时装设计的手稿和动漫文化。

三、创作插图的基本要求

现代插图的功能要求将信息最简洁、明确、清晰地传递给观众，激发他们的兴趣，从而使他们信服传递的内容，并在审美的过程中欣然接受宣传的内容，诱导他们采取最终的行动。因此我们认为插图至少要体现4点要求。

1. 直接的表述

插图要直观地展示和生动地叙述，直接准确地传递信息。由此可以看出，插图艺术和纯艺术的重要区别在于插图的直接性，这可能会丧失一些含蓄的美感，但会更加清晰易读。

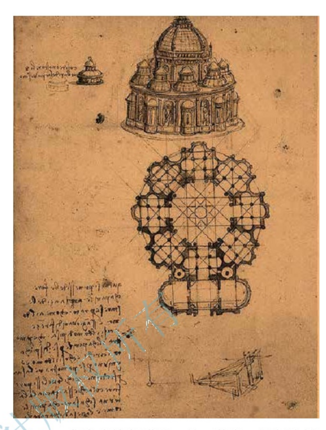


图1-23　集中式教堂(作者：达·芬奇，纸本墨水)

达·芬奇通过画图的方式了解科学的真谛，同时也为了让别人了解自己的思想，他的插图图文并茂、互相辉映、寓庄于谐、趣味天成。图1-23与图1-24都来自于他对于建筑的研究，尤其是图1-23直接启发了世界上最大的教堂——圣彼得大教堂的设计和诞生，可谓影响巨大，好的插图就有如此功效。

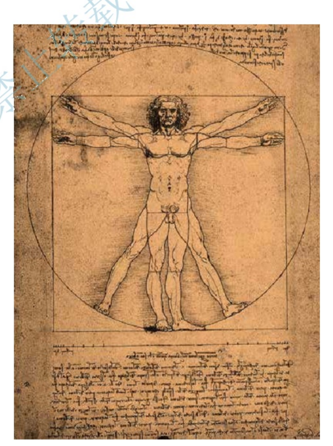


图1-24　维特鲁威人(作者：达·芬奇，纸本墨水)

2. 刺激的效果

插图要激发消费者或读者的兴趣。要做到这一点殊为不易，鲜艳的色彩、独特的视角和夸张的效果都可以增加阅读的趣味。许多经典文学艺术作品的情节证明刺激性的追求不一定都是趣味低俗的表现，古希腊盲诗人荷马的《伊里亚特》中就大量描写了战士极度血腥的厮杀，这其中暴露的“血浆美学”和后现代电影导演昆丁·瓦伦蒂诺的电影《杀死比尔》中的挥舞日本刀砍杀的情境就产生了十分相似的巧合。所以文学作品和电影中的场景往往也是激发插图创作的极好的灵感源泉。



图1-25　野兔(作者：丢勒，纸本淡彩)

图1-25中的这只小野兔是美术史上最为著名的动物作品，它让我们了解了大自然的神奇和动物的可爱。小野兔毛茸茸的身体和翕动的胡须打动了无数观者内心那最为柔软的地方，从吸引观众的那一刻起，作为插图师，丢勒就大功告成了。从激发观者的趣味这一要求来评判，他没有耍弄“特效”，只是朴实地画出了他所研究的物象，没有欺骗观者更没有欺骗自己。

图1-26表现了英国历史上著名的女王伊丽莎白，她那瓷娃娃一样精致得不真实的面庞和华丽冷酷的背景暗喻了王室的冷酷和森严。这件华美的作品无论是题材还是表现的效果都和那个朴实的小野兔形成了极大的反差，但同样吸引了观者。这说明艺术的样式是多样的，艺术家完全可以选择自己熟悉和喜爱的方式表达，最重要的是把感觉表达到极致。


图1-26　伊丽莎白(摄影＋电脑合成)

3. 真实的幻象

若是重在商业性的诉求，增强插图的说服力和真实感是必要的。因为古希腊的哲学家亚里士多德和文艺复兴时期的达·芬奇都认为真实感乃是艺术的一个重要追求，对客体的逼真描绘能激发受众的喜悦心理，同时也能给作者带来成就感。在现在，插图的真实感不必完全依赖于娴熟的绘画技巧，高级的摄影器材不仅能够带来极高质量的清晰图片，甚至还能把视角伸向人眼所不能企及的细微之处。

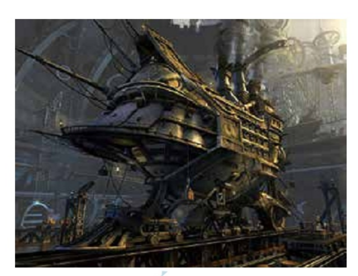


图1-27　黎明时的战舰(数位板绘画)

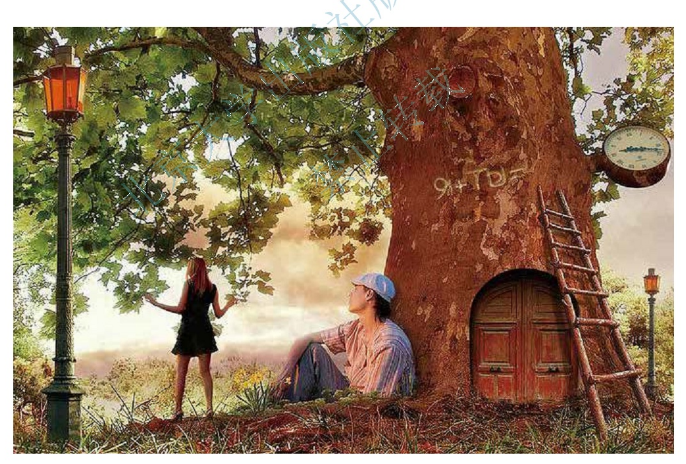


图1-28　美好时光(数位板绘画+摄影)

图1-27与图1-28以不同的方式完成了对于细节的完美描绘和真实感的追求。图1-27是科幻风格，氛围阴森压抑。图1-28是爱情题材，风格甜美阳光，但是对于细节的完美表达使它们殊途同归。

4. 艺术的感染

插图要强化艺术作品的感染力，刺激观众的欲求。和艺术不同的是，插图强调艺术的入世特性，并不特别强调对于高雅格调的追求，但是好的插图总是能够把极高的艺术趣味和功能诉求结合起来。如果我们学习英国插图画家比亚兹莱的产品说明书，就会发现他没有进行强烈的诱导，而是润物无声地把他想要说的话精巧地安排在高雅唯美的画面氛围中了。



图1-29 早餐(CG插图)

图1-29极为逼真地表现了一个丑陋的外星人在凝视一块肉，虽然荒诞不经，但外星人的眼神却包含着一种说不上来的感觉，是同情还是别的什么？艺术家用电脑软件建模的方式绘制出这种奇特的眼神，功力非同小可。



图1-30 在梦的世界里爱不能飞翔(作者：曹昊，布面油彩)

图1-30为作者自绘，黑暗的场景中坐着一个卵形头部的女人，它的嘴里正吐出一卷纸来，这些都象征着命运的无常。在这里，艺术家意图在传统插图画的构架中寻求突破，而进行新的意识形态的探索。

第二节　插图的历史

插图相对其他类别的绘画，更注重叙事性和系列性，它总是通过一个或多个画面叙述一个完整的故事（或者简单地将它们称为说故事的画）。从这个角度来说，历史上许多著名的作品都具有插图艺术的特点，通过研究和欣赏这些作品，我们可以理清插图设计发展的脉络，了解插图的特性，进而消除对插图艺术的神秘感和畏惧感，并喜爱插图艺术。

一、上古时代

1. 史前时代

插图的历史相当悠长，早在史前时代的洞窟壁画中，原始人就使用红色和黑色的矿物粉末绘制过动物和人的图像。这些图像之间彼此关联，合在一起就产生了叙事的功能，内容无非是祈求打猎成功一类，如西班牙著名的阿尔塔米拉洞窟就是如此。这些作品的产生，是出于实用性的目的，且表明了叙述的完整性，可算作插图艺术的前身。



图1-31　阿尔塔米拉洞窟壁画(西班牙，史前时期，手＋白垩、赤铁矿粉末)

图1-31是最早的绘画，原始人把手上涂满白垩或赤铁矿（铁锈），把手印印在墙上，或是把手放在墙上，向手的边缘用骨管吹赤铁矿的粉末，手落下就形成了一个白手印，类似今天艺术家喷绘的效果。

2. 古代埃及

埃及的墓穴壁画叙事性也很明晰，为了说明清楚内容，画作使用窄长构图，彼此之间用横线分隔，内容往往是叙述死者的一生作为，尤其是墓室里大量发现的“死者之书”，更是以连环画的方式说明了死者在“阴间”所要经历的事情，绘在纸莎草上，十分精美又十分单纯，艺术价值颇高。

3. 古代两河流域

两河流域的苏美尔文明的大城乌尔曾出土过一个牛头竖琴（图1-33），在琴身上，贝壳被镶嵌在沥青上，以这种方式绘制了疑似大英雄吉尔伽美什（传说中苏美尔人的王）的英勇事迹，分别表现了吉尔伽美什与人面天牛相抱共舞、雄狮用天狼送来的美酒佳肴开怀畅饮、狗熊与驴子合奏竖琴、山羊与人面蛇翩翩起舞纵向排列的四幅图，颇有四格漫画的特点，惜关联性不强，但绘制得真实生动、富于童趣，是难得的优秀古代插图。



图1-32　死者之书(古埃及，新王国时期，矿物质颜料绘在纸莎草上)

图1-32是不折不扣的插图，有图有文字，它们之间的关系也很紧密。画面用横轴分为两块：上面是埃及的诸神，下面较大的部分描绘豺头人身的判官阿努比斯正用一根大秤量死者的心脏，秤砣是知识和正义之神的一根羽毛。若是善人，心脏就轻一些，灵魂得以安息；若是重了就代表是坏人，灵魂就会被画面最右侧的怪兽吃掉。

图1-34所示的“连环画”不是书上的插图，而是牛头竖琴上的装饰，因此应当是与音乐有关的一组故事，有学者认为可能是表现大英雄吉尔伽美什战胜牛怪回来的庆功宴。



图1-33　牛头竖琴(苏美尔文明)



图1-34　竖琴上的沥青贝壳连环画(苏美尔文明)

二、中古时代

1. 古代希腊

从公元前9世纪到公元初，希腊各民族在用作贸易交流的盛放酒和橄榄油的陶罐上绘制的图画（瓶画）可以说都属于插图性质，而且其简洁流畅的剪影式人物表现手法至今还启发着插图艺术家的灵感。丰富的希腊神话是瓶画创作的源泉，在绘画中，希腊的艺术家往往把故事发展的起因、高潮和结尾画在同一个画面以追求画意的完整，有一气呵成的流畅感。



图1-35 引诱(瓶画，希腊古典时代)

陶瓶是画插图的理想载体，因为它的瓶身是无休无止的圆形，表现一个连环的故事正为合适。图1-35是用红绘式表现了宙斯想要引诱人间美女的故事。图1-36表现了荷马史诗中大英雄阿喀琉斯和他的战友大埃阿斯掷骰子的故事。



图1-36 掷骰子(瓶画，希腊古典时代)



图1-37 “T”形帛画
(马王堆汉墓)



图1-38 太阳中的金乌
(帛画的局部，汉代)

2. 古代中国

在中国，20世纪70年代震动考古学界的长沙马王堆汉墓中出土的“T”形帛画也是一个功能类似于古埃及人的“死者之书”的作品，画面从下到上分别表现了地府、人间和天国的不同境界，布满了神异的动物和仙人，用精细的装饰手法表现，只用红、黑、白三色，其画面神秘诡异，引人遐思。

图1-37是中国版的“死者之书”，在“T”字的底部是蛟龙缠绕的深渊，寓意冥府；中间是拄着拐棍的老妪在仆从的陪伴下有神仙接应上天；“T”字的横部是壮美的天国。

图1-38是复原后的局部，红红的太阳由一只漆黑的乌鸦代替，这是一种超越物象的逆向思维。

3. 古代罗马

从公元前罗马建立到公元476年西罗马帝国溃亡，罗马人创作了数量众多的插图性质的艺术品，如庞贝废墟中发现的别墅壁画“酒神的秘祭”，就是此中翘楚，它表达了神秘的酒神祭祀场面，内容完整，画面描绘写实成熟；而图拉真帝树立的纪功柱用浅浮雕的方式描述了对于达吉亚人的征服，应当算作是立体形式的插图艺术。

图1-39是在庞贝废墟中墙壁上残留的绘画，保存得相当完好，可惜不知其意，考古学家勉强称之为“酒神的秘祭”，因为画面上人物的紧张和气氛的凝重诡异似乎透露出是在举行一种神秘的仪式。此画是典型的连环绘画。



图1-39　酒神的秘祭（矿彩，公元1世纪）

图1-40生动地表现了老虎咬住白牛的咽喉那一最为刺激的瞬间，戏剧性明显，具有浓厚的插图特质，这种画面对于经常观看角斗士生死厮杀的罗马观众来说应当是司空见惯的。



图1-40　猛虎噬白牛（大理石镶嵌，公元1世纪）

罗马有两个纪功柱：图拉真纪功柱（图1-41）和马可略里奥纪功柱。图拉真纪功柱是艺术价值较高而且保存得很好的作品，它以连环浮雕的方式表现了战争的开始、展开和结束，是一部石刻的“无字天书”，虽然十分详尽和写实，但显得不够智慧和艺术，且柱顶的浮雕根本无法阅读和观赏。功能性在这里已经不是最重要的元素，关键是以华美的方式来如何满足这个皇帝的自我陶醉。



图1-41　图拉真纪功柱（局部）（阿波罗多罗斯策划，大理石上的浅浮雕，公元106～113年）

4. 中世纪欧洲

欧洲的中世纪更是插图绘画大量产生的时期。由于没有印刷术，社会上唯一能够产生书籍的地方就是修道院，其出产的唯一一种书籍就是《圣经》，而且是靠抄写正文和手工绘制插图的方式，数十人惨淡经营，经年而成，殊为珍贵，其中的插图绘画精美繁复，令人眼花缭乱，叹为观止。



图1-42 《圣经》插图1(矿彩纸本，中世纪)



图1-43 《圣经》插图2(矿彩纸本，中世纪)

中世纪的艺术家用云彩、田埂等横向物体把画面分割为4份，条理清晰，秩序井然，和埃及人的横向分割法十分相似。图1-43在一个大大的“D”中画了大卫击毙巨人歌利亚的场景。画工的手法中有一种熟练的稚拙，这种对于信仰的执著和笨笨的线条让人莫名地感动。

三、近古时代

1. 德国文艺复兴

到了文艺复兴时期，插图绘画的绘制技术更进了一步，直接影响了正统绘画。在16世纪，德国纽伦堡的画家丢勒就是绘制插图的好手，他的插图充满了日耳曼人忧郁和善于思考的特色，画风工谨，细节毫发毕现，如《忧郁》、《四骑士》都属此类。



图1-44 忧郁(作者：丢勒，铜版画，15世纪)

图1-44是丢勒最著名的作品，画面中这个身强力壮、面容娇好的女子没有像意大利绘画中的女性那样沉溺于男欢女爱和花前月下，而是皱紧眉头，陷入到深邃的科学世界里，日耳曼民族的勤奋和好学的特质表现无遗。丢勒熟练地使用铜版画和木版画制作了许多插图，这对于后来西方的插图艺术影响非常巨大。

图1-45是尼德兰画家博斯的代表作《干草车》，表现了自私自利的人们疯狂抢夺干草的场景，画面人物众多，景象混乱，最为有趣的是天空中摊开双手颇为无奈的耶稣，这似乎也表明了画家的失望内心。

2. 意大利文艺复兴

16世纪的意大利正是文艺复兴盛期，艺术家似乎不太热衷于插图艺术，而追求气势宏大的壁画创作，米开朗基罗的西斯廷礼拜堂的天顶画《创世纪》就属此例（图1-46），但通过仔细分析就会发现这个如篮球场一般大小的天顶画仍然脱不了插图画的体系，它按照“创世纪”中故事的顺序依次排列画面，正是一部展开的绘本《创世纪》。


图1-45 干草车(作者：博斯，油画，15世纪)

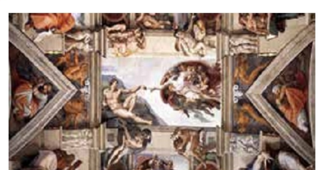

图1-46 天顶画《创世纪》(局部)(作者：米开朗基罗，湿壁画，16世纪)

图1-46是《创世纪》《圣经·旧约》的第一章，里面的故事具有很强的连续性，米开朗基罗用一帧一帧连续性很强的精彩画面把这些生动的宗教故事表达出来，使300多平方米的屋顶成为世界上最大的“连环画面”。

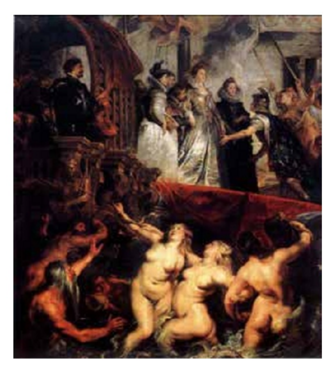


图1-47　玛丽·德·美迪奇的生平(作者：鲁本斯，17世纪)

3. 17世纪佛兰德斯

17世纪、18世纪的欧洲插图艺术已经开始成为独立的艺术门类，这段时期插图画家辈出，许多大师也创作了插图性质的叙事性作品，如佛兰德斯的画家鲁本斯就应法国摄政女王玛丽·德·美迪奇的邀请，绘制了13幅巨大的油画（图1-47），叙述了玛丽从少年到执政时的经历，其中以浪漫主义手法加入了大量神话人物，显得亦真亦幻，把玛丽的统治美化得宛如奇迹。荷兰的大画家伦勃朗擅长以铜版画的方式绘制插图，内容多为圣经故事，用笔犀利痛快，光感极强，特别是揭示人物的苦难和内心活动的画面，深沉感人。

玛丽·德·美迪奇是法国国王路易十三的母亲，但她执政时间过久以至于母子不和，退位后心情失落的女王请艺术家画了一连串的大画表现自己的执政经历，这是典型的具有插图画特色的系列油画。图1-48中艺术家津津有味地表现了抢婚的场面，颇具戏剧性。



图1-48　劫夺柳西帕斯之女(作者：鲁本斯，17世纪)

4. 18世纪西班牙

西班牙的铜版画家戈雅创作的《战争组画》和《狂想曲》都堪称插图绘画中的极品。《战争组画》揭示了战争的罪恶、人类的暴行，艺术家既满怀热情地歌颂了女英雄穿过战友的尸体去点燃大炮的坚强英勇，也勾勒出战胜者把战败者残忍分尸的恶行。《狂想曲》（图1-49）则特别显示出西班牙艺术的幻想气质：驴子教人读书写字，猫头鹰大量地在人们的睡梦中出现，无不是对现实的折射和辛辣的讽刺。



图1-49　狂想曲(作者：戈雅，铜版画)



图1-50　战争组画(作者：戈雅，铜版画，18世纪)

戈雅把自己对于腐败政府的恨和对于战争中英勇的人民的爱都融入了他的铜版画中，所以他的绘画承载了很深的感情，显得深沉动人，尤其是图1-50表现的女英雄，她孤独而坚强的身影成为美术史上最著名的女性形象。

杜米埃是19世纪著名的漫画家，他的作品不是波澜壮阔的宏大叙事，而是以一个个小场景，简单而温暖的笔调画出艺术家深深关怀的劳动人民（图1-51与图1-52）。

5. 19世纪的法国

19世纪初的法国艺术家杜米埃擅长用石版画绘制插图，效果粗犷有力，内容多为讽刺时政和对于贫苦人民的同情，如《高康大》和《三等车厢》。印象派体系的艺术家劳特雷克身患残疾，尝尽了人间的辛酸，他满怀同情的笔触画下狂舞的、疲惫的舞女和年老色衰的娼妇，笔法狂放肆意，可比中国明代的写意画家徐渭。这两位艺术家的艺术语言夸张和插图的艺术追求是十分接近的。

19世纪末兴起的象征主义绘画，绘画样式非常肖似插图。法国画家摩罗和夏凡纳的作品一个极度华丽，一个极度节制，但都具有强烈的叙事性和装饰感。还有一个极为正统的插图画家多雷，为《神曲》绘制插图，工细典雅之极，是铜版画中的极品。



图1-51　三等车厢(作者：杜米埃，石版画)



图1-52　发呆(作者：杜米埃，漫画式雕塑)



图1-53　独角兽(作者：摩罗，油画)

摩罗喜欢华丽的东方情调（作图1-53中可见一斑），无法想象如果没有了珠宝和美女，摩罗的画会变成了什么样子。除此之外，他的画面还具有出场人物众多的特点，这样一来，画面就自然而然地形成了叙事结构，而偏向了插图画的方向，因此我们偏向于把这类油画称为“插图风油画”，19世纪末的象征派绘画都具有这种特点。

图1-54表现了一个站在船里发呆的年轻人，他的样子是那么儒雅和忧郁，好像是一个诗人而不是渔夫。站在岸上玩耍的似乎是他的妻儿，沉浸在一片优美的静谧之中。



图1-54　贫穷的渔夫(作者：夏凡纳，油画，19世纪)世纪)

6. 19世纪的英国

英国素有叙事绘画的习俗，而拉斐尔前派的艺术家米莱斯的作品《盲女》、《基督在双亲家》和《奥菲利亚》都可以算作优秀的插图。另一位英国画家比亚兹莱是哥特复兴艺术的代表人物，他的画风华丽、病态，极度凄美，代表作是为王尔德的话剧《莎乐美》绘制的插图。和他同时代的艺术家威廉·布莱克的插图则追求一种浑然天成的效果，不事雕琢，代表作有《尼布甲尼撒》。



图1-55 堂吉诃德(作者：多雷，铜版画)



图1-56 神曲(作者：多雷，铜版画)

图1-55、图1.56为多雷的插图，其绘画极为工细和传神，在大师如林的西方艺术史中，造型技巧比他精湛的寥寥无几。

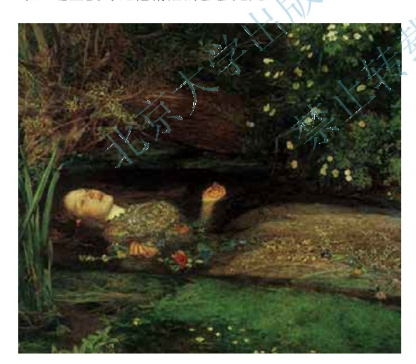


图1-57 奥菲利亚(作者：米莱斯，油画)



图1-58 盲女(作者：米莱斯，油画)

米莱斯是英国拉斐尔前派的一员，该派别十分注重绘画的教化意义，教化总是通过一个故事来完成的，因此在米莱斯的绘画中总是蕴涵着一个小故事。虽然有那么一点说教的意味，但他的故事还是蛮动人的：主角总是一个陷入绝境的美丽可怜的女孩，如图1-57表现了听说自己的男友杀害了父亲的奥菲利亚在疯癫后跌入水塘溺死的故事，来源于莎翁名剧《哈姆雷特》。图1-58表现了一个盲女在听自己的小妹妹述说彩虹的样子。



图1-59　莎乐美1(作者：比亚兹莱，钢笔纸本)



图1-60　莎乐美2(作者：比亚兹莱，钢笔纸本)

莎乐美（图1-59与图1-60）是比亚兹莱最著名的插图作品，艺术家大量地使用了孔雀毛、龙鳞等图案和讲究的黑白对比烘托出诡异离奇的气氛。

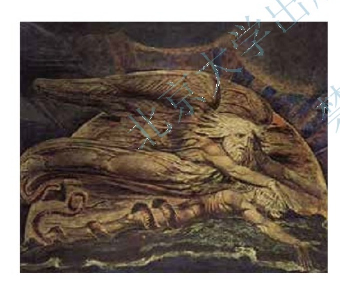


图1-61　《圣经》插图1(作者：威廉·布莱克，水彩纸本)



图1-62　《圣经》插图2(作者：威廉·布莱克，水彩纸本)

威廉·布莱克自学了绘画，因此在他的作品（图1-61与图1-62）中可以看出造型并不十分准确，色彩也十分灰暗，但是这种看似外行的绘画却有着震撼人心的精神力量，十分具有魔幻效果，可见艺术的外在形式并不是最重要的，关键还在于艺术家对精神的把握。

四、现当代

20世纪，插图产生了众多分支，漫画是插图的直接衍生物，它在世界各处开枝散叶，大致形成了美式漫画、日式漫画和欧式漫画3个体系，使插图这门古老的设计门类更加通俗化、低龄化和时尚化。在20世纪60年代，美国波普艺术家利希滕斯坦直接借用美式漫画书中的片段，把它们用丙烯和网状模板放大在画布上，产生了极大的视觉震撼和时尚效果，这点表明卡通画已经成为美国的文化象征。但是无论哪一个时代都无法和21世纪的今天相比，插图真正地渗透到了人们的生活中去，使我们的生活充满了天真和童趣。



图1-63　美式漫画(钢笔淡彩)

美式漫画样式繁多，对世界漫坛影响颇大，图1-63充满了魔力和迷幻色彩。



图1-64　有龙虾的静物(作者：利希滕斯坦，模具＋丙烯，20世纪)

图1-64是波普艺术家利希滕斯坦模仿当时流行的漫画绘制的大幅架上作品，把它作为美国文化的象征。

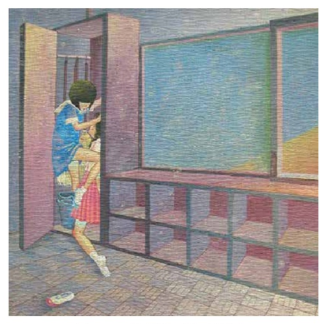




图1-65　日式漫画(钢笔淡彩)



图1-66　欧式漫画(丙烯纸本，20世纪)

日式漫画（图1-65）和欧式漫画（图1-66）也是当代漫画的两大支系。简单而言，日本的漫画插图内容偏成人化，情节复杂，效果逼真，有模仿电影的倾向；而欧式漫画色彩明快，构图简单，内容更加适合小朋友。

第三节　插图设计对于当代设计的意义

以往的教科书倾向把插图称为艺术，但是现在我们认为插图中设计的成分更多。一旦牵涉设计，插图就变得非常复杂，无所不包。本节旨在告诉学生想要做好插图，只了解一两样东西显然是不行的，必须博览群书；从另一个角度而言，学好了插图，就可以自由地从一个设计方向转向另一个设计方向，成为一个“通才”。

一、丰富了设计的概念

插图设计把设计的包容量大大地扩大了，现代的插图艺术家努力地把自己的影响扩大到更多的设计门类中去，日本艺术家做得尤其好，如奈良美智、村上隆和更年长的草间弥生都运用自己的插图画或类似于插图画作品的公众影响力，而把大量的消费品包装上自己的品牌烙印，产生了更为广泛的市场影响，这一点许多中国设计师还并未意识到。



图1-67　吉他课(作者：奈良美智，蜡笔纸本)



图1-68　小猫和鸭子(作者：奈良美智，丙烯纸本)



图1-69　奈良美智设计的梦游娃娃玩偶

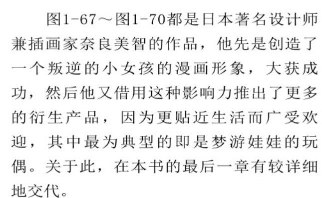


图1-67～图1-70都是日本著名设计师兼插画家奈良美智的作品，他先是创造了一个叛逆的小女孩的漫画形象，大获成功，然后他又借用这种影响力推出了更多的衍生产品，因为更贴近生活而广受欢迎，其中最为典型的即是梦游娃娃的玩偶。关于此，在本书的最后一章有较详细地交代。

二、推动了视觉时代的发展

著名的艺术家陈逸飞曾称这个时代是一个“视觉时代”或者叫“读图时代”，信息的爆炸，资讯的更迭都使现代人越来越浮躁，大多数人静不下心来阅读一段文字，而图片相对容易理解，也更有趣味性，想要让浮躁的现代人集中精力在一段你试图推广的信息上超过两秒钟的话，你可能必须使用奇异的效果吸引他，而这一切可能只有善于表现超越现实的场景图像的插图能担当此任。从另一个方面说，好的插画作品替代了以往社会中传统绘画担负的教化作用，起到了净化心灵的作用。



图1-70　奈良美智制作的雕塑



图1-71　伏特加品牌ABSOLUT瓶贴(作者：高瑀)

图1-71与图1-72是瑞典著名的伏特加品牌ABSOLUT的插图形式的杂志海报，表现了时尚、青春和热情的主题。插画使用平面设计软件绘制而成，商业气息浓厚而成熟，十分到位地阐述了品牌的诉求。尤其是图1-71，是中国艺术家高瑀设计的孙悟空形象的瓶形，插图意味浓厚，中国特色鲜明，表现了伏特加品牌ABSOLUT善于推陈出新，总是走在时代前列的特点。



图1-72　伏特加品牌ABSOLUT瓶贴(作者：佚名，商业插图)

三、启发了其他的设计门类

插图是一门题材极为自由、创作极为方便的艺术门类，在所有的设计中它所受的限制是最少的，这使它具有无拘无束的创作特点。好的插图极富想象力，而想象力是设计的灵魂，其他的设计往往借助于这种想象力来促成创意的完善，因此插图对于其他设计的良性刺激是不可忽视的。



图1-73　商业摄影(作者：Javier Vallhonrat)

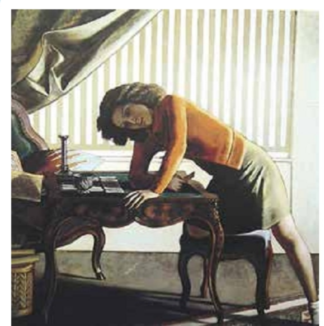


图1-74　怔(作者：巴尔第斯，布上油画)




图1-75　日本某摄影师的商业摄影作品


图1-76　沙发(作者：巴尔第斯，布上油画)

巴尔第斯是20世纪著名的油画家，他的作品中那些寂寞的少男少女似乎总是在述说着什么，评论家认为这种带有插图风格的绘画极易感染观者的情绪，这应当是正确的，许多艺术家和设计师被巴尔第斯深深打动，而创作了明显模仿他的作品（图1-74与图1-76），可以看出以上两件商业摄影（图1-73与图1-75）的作者都十分熟悉巴氏的绘画和他传达的落寞的精神，并在摄影中十分准确地表达出来了。

练习题

1．纵观插图史，从原始人的洞窟壁画到比亚兹莱的哥特式作品，插画艺术家试图用插图说明什么问题？

2．插图除了具有诱惑力、商业性和直接性等特点之外，还有哪些特点？试述之。

3．插图的适应性如此之强，包含和涉及了许多设计的种类，它还可以对哪些学科产生影响和启发？

第二章　插图设计的分类

【教学要求】

要求学生了解插图设计极为广泛的门类，并了解每一插图门类的要求和特点，并对其代表作品有所领悟。

【教学目标】

希望通过学习掌握插图设计中几个最为重要的种类，如招贴用插图绘画、书籍插图和卡通连环绘本等门类的创作技巧及注意事项。

【本章要点】

(1) 广告插图创作强调可解读性、幽默感和定位的准确性。
(2) 杂志插图注重时效性和画面的甜美可人。
(3) 书籍类插图的创作注重创作者的修养体现和对于文学描述的想象发挥。
(4) 电影和戏剧插图的创作在于点题和含蓄。
(5) 绘本插图的创作在于对于电影镜头感的学习和避免出现过分描绘的静态画面。

在古代，插图的品种只限于书籍插图，但是随着时代的发展，插图家族迅速增加、膨胀，至今已经覆盖了设计的许多方面。虽然插图已经变得十分复杂，但是仍然有着一些最为基本的规律可循，如诉求的直接和准确、表现的逼真传神等。而且学习插图设计的学生还要记住一点：虽然插图从艺术向设计迈进，但它仍然保留了艺术的特征，它依赖于创作者的灵性和思考，并使创作者的设计独一无二、魅力独具，这应当是设计者不应忘记的根本。

第一节　广告插图

广告插图往往被认为是招贴设计的范畴，这是认识的误区。在欧美、中国香港等地，招贴设计的插图要聘请专业插图设计师绘制，插图艺术家不涉及创意，较为单纯。但是在设计多元化的今天，插图设计师需要精通绘画手法和设计创意的要求并不显得过分，基于这种原因，平面设计可能是插图设计最为重要的辅助学科。

一、广告插图的艺术特质

1. 广告插图的概念

所谓广告插图，就是以插图形式表现广告和招贴的艺术形式，又称广告画。这种手法多见于20世纪中末叶的欧美海报设计，在电脑设计尚未普及的时候，手绘插图和摄影拼贴是招贴广告艺术的唯一表现手段。

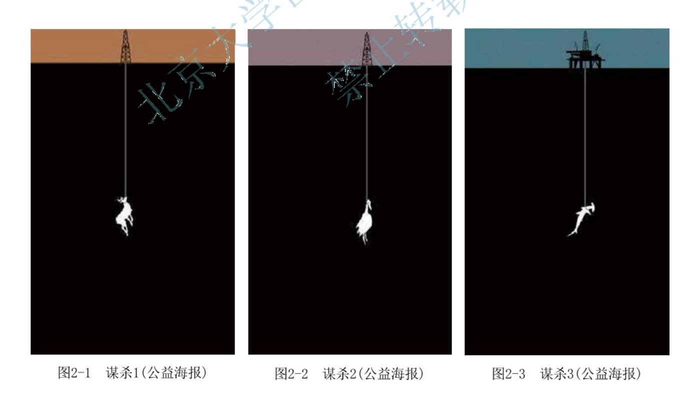


图2-1　谋杀1(公益海报)　　图2-2　谋杀2(公益海报)　　图2-3　谋杀3(公益海报)

图2-1～图2-3为公益海报，开采石油的油井成为阴森的绞架，下面挂着动物的尸体，意义不言自明：对能源的过度开采就是对于动物的屠杀，这种意象用摄影的方式表示会显得十分拙劣，而言简意赅的插图则显示出意境深远。

2. 广告插图的渊源

早在19世纪末，艺术家劳特雷克就为“蓝磨坊”夜总会用插图手法绘制招贴，表现那些丰乳肥臀、浓妆艳抹的舞女以招徕顾客，笔法纵横肆意，可谓商业性和艺术性兼得。而毕加索和米罗也为他们喜欢光顾的位于巴塞罗那的“四只猫”酒吧绘制过插图式广告，“四只猫”酒吧至今仍然生意兴隆，这则要感谢还张挂于店里的毕加索手绘插图的复制品。在第二次世界大战时期，美国著名的插图画家洛克威尔就为美国军队绘制过油画的插图式广告，内容是征兵，画面中一个戴礼帽的士兵用手指向画外，说道：“美国需要你”，可谓言简意赅，清楚明了。



图2-4 广告画1(作者：劳特雷克，石版画)



图2-5 广告画2(作者：劳特雷克，石版画)

劳特雷克的线条极为自由，色彩鲜明，他的创作让广告插图的一开始就带着激情和热力，看到他的作品让人有放松之感，这也符合对于广告画的要求，可以说他的作品对于后代的插图家影响是很大的。绘制方法十分多样，有时是油画，有时是色粉笔，图2-4与图2-5为两幅石版画。

比亚兹莱的绘画中有一股贵族的傲然之气，严谨的线条中透露出他对于奢华生活的深深追忆，这样的风格体现在广告画中，让人自然地就被其高贵和华美所折服。图2-6与图2-7是用钢笔绘制在有色纸上的。



图2-6 广告画1(作者：比亚兹莱，钢笔纸本)



图2-7　广告画2(作者：比亚兹莱，钢笔纸本)



图2-8　两个人的旅行(油画)

米罗等现代主义的绘画大师的作品注重鲜艳的色彩和稚趣的造型，这一点和插图追求的效果是相似的，他们的作品被酒吧的经营者看重也就不足为怪了。图2-9为米罗的画，画面中一个似猫的五彩的小动物拿着一张招牌，上面写着“四只猫”，天真烂漫、直截了当。这些作品都是用极为传统的布上油彩绘制而成。



图2-9　四只猫酒吧的招贴画(作者：米罗，油画)

二、广告插图的创作手法

1. 广告插图的技法

这种插图式广告招贴后来发展的越来越成熟，表现手法也越来越抽象。平面设计师大多使用手绘墨线稿与电脑填色和后期处理结合的方式制作广告插图，产生一种融自由和严整于一体的风格，但也容易产生千人一面的雷同感。广告插图注重信息的表达和传递，画面围绕宣传的信息展开，针对性强，不允许过分自由的艺术发挥，但是好的插图师总是能够找到一个巧妙的点，把自己的灵性痕迹融合到商业化的轨道中去。

德国的霍格·马蒂斯，冈特·兰堡，金特·凯泽和瑞士的尼古拉斯·特罗斯勒都善用插图的方式制作广告，日本怪才设计师杉浦康平也喜爱用这种手法表现极为复杂丰富的视觉效果。



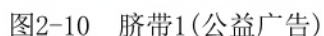


图2-10 脐带1(公益广告)



图2-11 脐带2(公益广告)

森林是养育所有小动物的子宫，而树林则是血管和脐带，砍伐森林就是在谋杀依赖森林的小动物。图2-10与图2-11所示的画面空灵甜美，幻境般再现了动物在子宫中的可爱形象，发人深省。

2. 广告插图拥有艺术上的优先权

随着电脑技术和数字影像技术日益发达，传统的插图式广告一度有被遗忘的危险，但是人们越来越发现，逼真和富于诱惑力的商业摄影并不能给人们带来对于产品的真实感受和信任度，在后现代思想日益浓厚的今天，有创意的设计师希望用更为艺术的设计手法引导消费者而不是赤裸裸的诱惑，在这种尝试中，日本的设计师做得特别好，这可能与他们的卡通产业发达有关，佐藤可士和等设计师把轻松的插图风格引入许多较为昂贵的产品广告中，取得了比运用商业摄影更为成功的效果，还节省了制作成本，可见好的插图设计是一种更为智慧的设计手段。

图2-12 欢乐颂(拼贴)



图2-13 时间(拼贴)

在插图的设计中丰富自由的手法产生了极为美好的效果，如图2-12与图2-13色彩天真烂漫，让观者眼花缭乱，由此产生一种简单的快乐和满足感。

三、广告插图创作的艺术法则

1. 对比

日本设计师福田繁雄招贴设计的插图对比十分明确，这种对比是多样化的，有色彩的对比、形状的对比、动静的对比和虚实的对比等，对比强调二元并置，也就是说在画面中至少要出现两种元素，这两种元素彼此对立冲突，在这种冲突中显示出差异带来的美感和新奇感。



图2-14　海报1（作者：福田繁雄，手绘＋电脑后期）

图2-15　海报2(作者：福田繁雄，手绘＋电脑后期)

福田繁雄是日本老一辈的现代主义体系的平面设计师，他的作品（图2-14与图2-15）言简意赅，耐人寻味，同时有着极强的现代意味，最值得称道的是他的作品并不玩弄玄虚和抽象，而是以明快的插画风格表现生活中的智慧。绘制方法十分简单：钢笔勾线，电脑填色。

图2-16与图2-17为尼桑SUV的广告。这则广告对比强烈：大狮子虽然体型庞大，但是它极为轻松地从一个台子跳到另一个台子上，宛若一只小松鼠；一条大鲸鱼在水里摇动，但在水面上只翻动了极小的水花，宛若一个高超的跳水运动员。这是用了比喻的方式告诉人们尼桑SUV虽然体积庞大但极为灵巧的特点。绘制方式十分简单：钢笔彩绘，印刷在质地粗糙的报纸上。

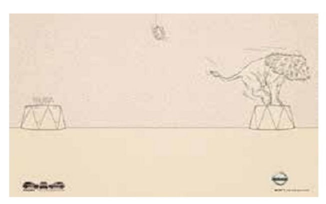


图2-16　尼桑SUV的广告1(钢笔彩绘)

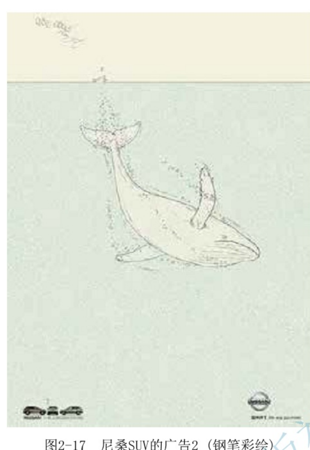
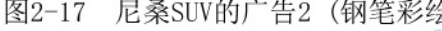



图2-17　尼桑SUV的广告2（钢笔彩绘）



图2-18　广告1(蜡笔＋电脑后期处理)

图2-18与图2-19是用品质上乘的专业蜡笔（或是油画棒）画的两幅精彩的广告插图，蜘蛛人和蝙蝠侠曾经是美国人的英雄和他们童年的偶像，但是他们现在肥得连路也走不动，这无疑是减肥产品的广告，没有大规模的商业摄影或电脑特效，插图这一传统的手法仍然展示出极强的适应性和活力。

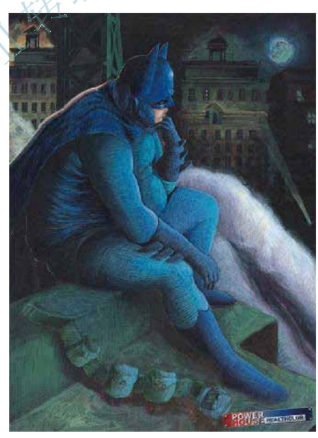


图2-19　广告2(蜡笔＋电脑后期处理)

2. 意境

广告插图有时希望给人以虚拟的环境，让人们在美好的或是刺激的幻象中自我陶醉，幻象的营造并非一定要十分真实，日本设计师佐藤晃一使用技术简单的喷绘方式就营造了优美寂静而又单纯的幻象。

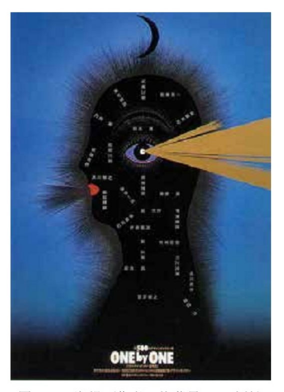


图2-20　海报1(作者：佐藤晃一，喷绘)



图2-21　海报2(作者：佐藤晃一，喷绘)

佐藤晃一的广告作品（图2-20与图2-21）实际上就是极富于日本式意境美的插图，采用气泵结合喷笔及模板的手工喷绘的方式绘制。深沉奇诡的色调、清奇古怪的造型，让人一见难忘。

3. 涂鸦

工整的对立面就是涂鸦，与东方设计师理性和冷静的作风不同，西方设计师常常在创作中投入很大的激情，他们的画面往往是抽象和写意的，这样的作品带有很强的感染力，在一些音乐节和歌舞剧的海报设计上尤其如此，如图2-22～图2-25所示。

波兰设计大师Piotr J. Kunce显示出西方式的智慧和笔法的写意，比日本的设计师更讲究笔意的流畅和随意，寓深沉的内涵于明快的画面中。图2-22用肆意粗糙的笔触表现出文字的杀伤力，让人触目惊心，而图2-23即使不懂外语也可猜出是舞蹈或歌舞剧的海报。这些效果都是使用简单的电脑绘图软件绘制出来的。



图2-22　海报1(作者：Piotr J. Kunce，手绘＋电脑后期)



图2-23　海报2(作者：Piotr J. Kunce，　手绘＋电脑后期)



图2-24　音乐节海报1(作者：尼古拉斯·特罗斯勒，综合技法)

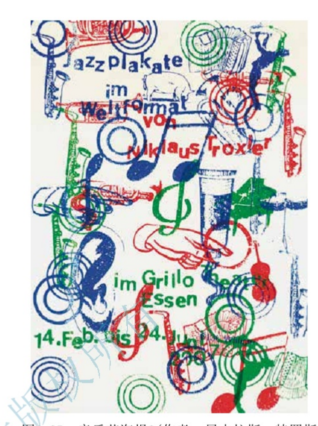


图2-25　音乐节海报2(作者：尼古拉斯·特罗斯勒，综合技法)

瑞士设计师尼古拉斯·特罗斯勒的许多作品与他出生和工作的小镇有关，那里每年都要举办世界级的JAZZ音乐节，他就为音乐节设计招贴。他的作品中充满了童趣和快乐，看似稚拙的笔法中蕴藏着设计的构图规律，达到了“虽为人作，宛若天开”的效果，这种手法也来源于插图艺术的影响。尼古拉斯·特罗斯勒的制作方法多样，图2-24是用油画颜料涂鸦而成，图2-25是用事先准备好的模具拓印而成。

4. 狂想

人们喜爱插图画的一个很大的原因就是插图带给人们不期待的惊喜，这种惊喜有时是超乎人的生活体验的，就像人们喜爱看阿凡达和恐龙一样，对于神秘事物的热衷可以通过一种最为简单的方法满足，这种方法就是技法便捷的插图（图2-26、图2-27）。



图2-26　家用车海报1(作者:佐藤可士和，蜡笔＋电脑后期处理)



图2-27　家用车海报2(作者:佐藤可士和，蜡笔+电脑后期处理)

佐藤可士和是日本著名新生代设计师，他的作品体现出一种天真无邪和想象力丰富的特点，他通过稚拙的蜡笔插图的方式画出了大鲸鱼、恐龙和冰川，又在其间穿插了小小的本田家用车，来表现这款车极强的适应能力和孩子对于这款车的喜爱，达到了比外景摄影更好的效果，更不用说对于广告制作的成本的节省了——在后现代的语境之中，插图的价值可见一斑。



图2-28　广告1(作者：施德明，商业摄影+手绘)

5. 混搭

在技术方式日益多元化的今天，艺术家面临着一个在创作方法上进行取舍的问题，但是也有一些大胆的设计师在画面中混合了多种元素，也并不显得不协调，这种方法称为“混搭”，在当今的设计界十分流行，美国设计师施德明就十分善于把摄影和手写的文字混搭营造诙谐、搞怪的美学趣味。



图2-29　广告2(作者:施德明，商业摄影+手绘)

图2-28与图2-29为当今炙手可热的美国平面设计师施德明的广告作品，它采用的正是一种把摄影和手绘插图结合的综合技法，来表现一种对于世界的焦虑和内心的剖视，风格大胆、无厘头和幽默，同时在视觉上也造成了丰富多变的后现代效果。

6. 悖论

就像人们看到放在水中的筷子弯折了一样，视觉有时会呈现有悖自然现象的图像，这虽然是一种假象，但仍然是值得深思和研究的，违背常理的现象往往显示了真理的存在。这种手法也常运用于插图画，来揭露事物的另一面。

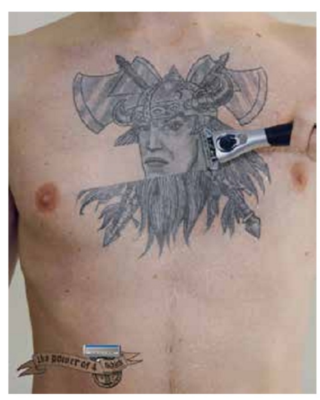


图2-30　剃须刀广告1(商业摄影)



图2-31　剃须刀广告2(商业摄影)

如图2-30与图2-31所示的剃须刀广告，在剃除体毛的同时把身体上的人物刺青的毛发也给剃掉了，绝妙的创意用插图的方式表现出来，而插图又用刺青的方式表达，在中国人的绘画理论中，这种手法称为“画”中画，给人视觉的多重享受和意想不到的惊喜。制作方式是事先把画画在模特的身上，然后拍摄而成。

第二节　杂志插图

杂志插图是为杂志中的文章和封面所配的插图。杂志是视觉时代的必然产物，是时尚生活的必需品，它不求深度，但求广度，内容五花八门，如同万花筒般让人眼花缭乱。为杂志设计插图也应当掌握这种特点，插图艺术家往往注重视觉的张力和效果的耀眼，同时省略氛围的营造和细节的深入刻画。

一、杂志插图的艺术特质

为杂志内页的文章配的插图强调构图简洁，色彩明艳时髦，不宜过分复杂，而封面如若运用插图，则需要深入刻画细节和营造整体氛围。杂志插图虽然没有太多的内涵和深度，但是由于杂志是普通人接触到的最多的出版物之一，它拥有无与伦比的影响力，好的插画师极善于把握这种契机推广自己的作品。世界上有许多著名的设计师和艺术家，如美国的雷蒙德·洛维和安迪·沃霍尔在其事业的初期都曾是优秀的杂志插图画家，至于在美国家喻户晓的插画大师罗克韦尔更是以生动幽默、富于生活情趣的娴熟画面把插图这个小画种演绎出了别样的风情，可见，杂志插图虽小，但是却是很多艺术样式的根本和基础。



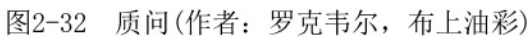

图2-32　质问(作者：罗克韦尔，布上油彩)


图2-33　占卜(作者：罗克韦尔，布上油彩)

罗克韦尔是一个极富幽默感的绘画天才，在图2-32中他表现了操场上的有趣一幕，一个高大健美而又咄咄逼人的女孩手指一个小伙子的照片，似乎正在质问对面那个瘦小的女孩：“你跟他是什么关系？”此幅作品是用极为传统的油画技法绘制而成的。

图2-33表现了一对情侣在认真地看着手相，小伙子的认真和姑娘的顽皮跃然纸上。

二、杂志插图的创作手法

杂志也有分类，专业类杂志要求插图简洁明了、图解性强，而对于趣味性和生动感不太在意，但是这类杂志不是出版物市场的主流，而大量娱乐类杂志才是插图插画的主要客户，这类杂志希望以新奇的效果抓住人的眼球，强调时尚和炫目，现今的设计师尤为喜爱运用电脑矢量绘图的方式，认为这种方式会强过设计传统的表现手法。在当今，时尚杂志已经形成了一套杂志插图的固有模式：高挑的模特，小资的氛围（如绿色植物、台灯、咖啡、小狗和沙发等），这一切都用鲜明的果冻色绘出，这些简单而美丽的东西深受时髦人物的喜爱，但是想要突破这一程式却需要一定的眼界和智慧。接下来通过具体的案例来说明各种杂志的创作要求。



图2-34　艺术(电脑绘画)



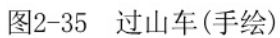


图2-35 过山车(手绘)



图2-36 大乐透(电脑绘画)

杂志强调新奇的感受和鲜艳的色彩，对于造型没有太多的束缚，图2-34～图2-36形态随意奔放，带有较为典型的嬉皮艺术的特征。

1. 儿童杂志

儿童杂志也有更为具体的划分，较为低龄的和接近少年的，或是偏向科普、生活、文化或是故事的等，图2-37与图2-38均使用纷乱激昂的艺术风格、单纯的色彩计划表现出较强的科技色彩。而图2-39～图2-42则体现出一种集中式的构图计划，通过圆形的构图和缤纷的色彩使活泼的儿童能够集中注意力。



图2-37 鬼脸一号(电脑绘画)



图2-38 大爆炸(电脑绘画)

矢量插图是使用平面设计软件Illustrator或CorelDraw的曲线编辑工具绘制出的数字绘画，在印刷过程中，无论放大还是缩小都不会影响到它的品质，具有质量稳定的优势。图2-39～图2-45是较为复杂的卡通风格，是为了针对儿童和青少年读者。



图2-39　复活节幽灵(作者：Jeff Soto，丙烯＋电脑后期)



图2-40　发如雪(作者：Jeff Soto，丙烯＋电脑后期)



图2-41　彩球(作者：Jeff Soto，丙烯＋电脑后期)



图2-42　起航(作者：Jeff Soto，丙烯＋电脑后期)

图2-39～图2-42为设计师Jeff Soto的插图作品，其全部是中心式构图，效果突出，醒目，展示了主体形象的绝对画面优势。似用丙烯颜料精细绘出。



图2-43 雪球飞(综合技法)



图2-44 熊家族(综合技法)

图2-43与图2-44是两幅风格迥异的儿童插图，图2-43是一个极为简洁的作品，小朋友的手里拿着一个小雪球，但他的头和帽子又是两个雪球，“雪球飞！”这个主题传达得非常明确，似为彩色纸剪贴成型。图2-44以极为写实的手法表现了狗熊一家和许多小动物聚会的温馨场景，是用水彩画出，然后用电脑后期处理的。

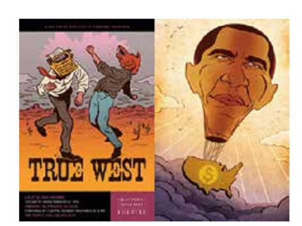


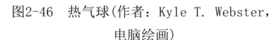
图2-45 家庭作业(作者：Vadim Gannenko，电脑绘画)

独特的视角、稚趣的造型和梦幻的色彩，构成了一幅优秀的插画作品（图2-45）。作者可能综合了电脑二维和三维软件绘出此图。

2. 科技类杂志

科技类杂志的读者多数是男性，所以题材大多数显得严肃，人物造型比较写实，色彩冷峻，构图中规中矩，艺术家喜爱绘制大量的机器和交通工具以显示其理性色彩。但是图2-46～图2-47是一个例外，这位作者的作品色彩十分鲜艳，光影关系强烈，具有超乎理性的梦幻感。




图2-46　热气球(作者：Kyle T. Webster，电脑绘画)

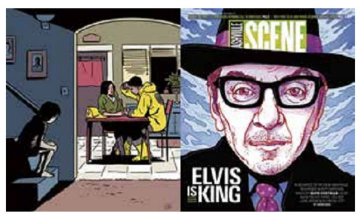
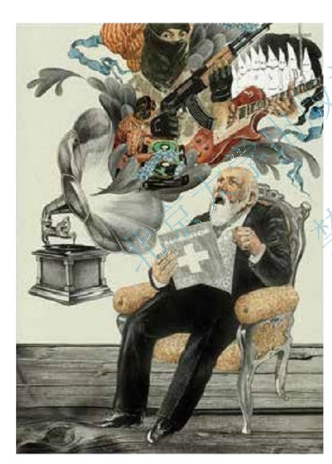


图2-47　暗室(作者：Kyle T. Webster，电脑绘画)

Kyle T. Webster的作品强调故事性，他要告诉观者，这一件作品是一个连续故事中的一帧，同时传统插图的线条运用和电脑填色的结合也是他的特色，作为一位男性艺术家，他的作品具有缤纷瑰丽的色彩，是十分难得的。


图2-48　读报(水彩)

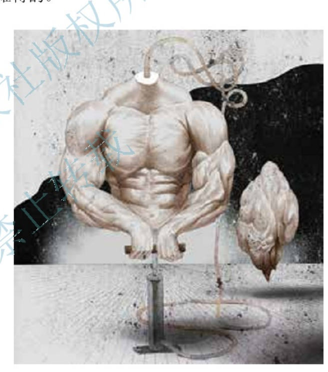

图2-49　心脏(水彩)

图2-48～图2-50是一份关注男性健康的杂志的插图，艺术家用沉稳、淡雅的水彩和具有后现代意味的报纸拼贴结合的画面形式来表现对于男士健康的关注，插图在这里表现了较强的功能性。


图2-50　睡眠(水彩)



图2-51　欲望游戏(作者：Murray Kimber，水彩)

图2-51～图2-53是三幅杂志插图，简洁和平面化的人物处理、清爽的颜色和装饰艺术风格的艺术语言，都使这些杂志插图显得非常成熟，这是目前国际上流行的极为典型的为男性杂志所绘的插图，内容多为科技动态、职场技能之类男性关注的命题。绘制方法是较为传统的水彩薄画法，带有20世纪20～30年代装饰艺术的特征。



图2-52　上班(作者：Murray Kimber，水彩)

3. 女性杂志(时尚杂志)

女性杂志（时尚杂志）特别强调视觉的悦目性以及对于流行的敏锐性。构图十分多样，但是以静态为主，色彩鲜艳，人物多为充满魅力的女性，这是读者心目中想要成为的样子。女性读者的趣味往往比男性读者敏锐和挑剔，因此十分考验艺术家的能力。



图2-53　夜夜笙歌(作者：Murray-Kimber，水彩)



图2-54　忧郁(矢量插画)



图2-55　回家(色粉笔)

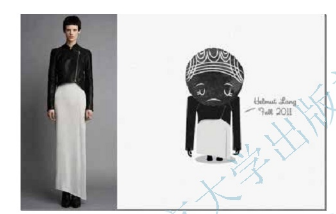


图2-56　女性杂志插图1(水彩)



图2-57　女性杂志插图2(水彩)

图2-54和图2-55是最为典型的女性时尚杂志插图，图2-54用平面绘图软件结合数位板画出，效果安静娴雅；图2-55带有明显的故事趣味，艺术表现生动活泼，这类女性杂志的插图内容多表现都市女性关心的服装、化妆品、食品、家居饰品和宠物等轻松题材。笔调清爽、色彩明艳，如同一杯玫瑰花茶，虽然没有什么营养，但是可以消暑解渴、消磨时光。

图2-56和图2-57是两幅超越常规的时尚插图，一个时装女郎搭配一个和她穿着同样衣服的大头娃娃，融时尚和童趣于一炉。绘制方法是简单的水彩（或是水粉）画法。



图2-58　注视(作者：Halfanese，手绘+电脑绘图)



图2-59　城市(作者：Halfanese，手绘+电脑绘图)



图2-60　时间(作者：Halfanese，手绘＋电脑绘图)

图2-58～图2-61风格清新流畅，艺术性强，在庸俗的商业化的大潮中犹如一股扑面的凉风，没有迷失可贵的自我，这应当是这位设计师的特点。制作方法是用数位板结合二维图像软件Painter画出。

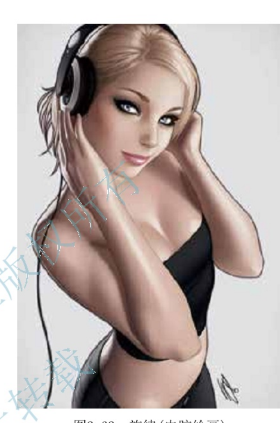


图2-62　旋律(电脑绘画)



图2-61　概念(作者：Halfanese，手绘＋电脑绘图)



图2-63　旧街区(电脑绘画)

图2-62和图2-63是十分写实的作品，是基于照片基础上的后期修片效果，把立体的效果处理得稍微平面化，同时把纷乱的背景弱化或者去掉，取得较为纯粹或者更艺术化的效果。

4. 少年杂志

针对青少年的杂志制作起来难度很大，因为这是一个处于过渡期的年龄，孩子们渴望长大，但在心理上仍然是孩子，这种定位较难把握。对于男孩则强调青春期的能量发泄，而对于女孩则要触动她们多彩的梦幻，从这一点上，艺术家就是心理分析师。



图2-64　遨游（电脑绘画）

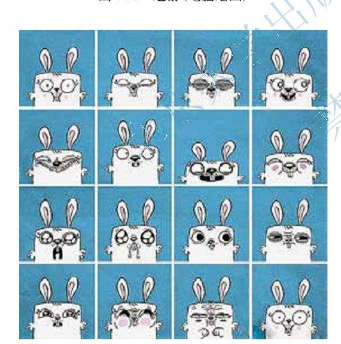

图2-65　表情（电脑绘画）

图2-64与图2-65为典型的美式少年插图，色彩鲜艳、动作激烈、想象丰富、角度夸张，并不特别追求艺术格调的高雅，倾斜的字体也间接渲染了这种动势。这些杂志的消费者多为十来岁的青少年。

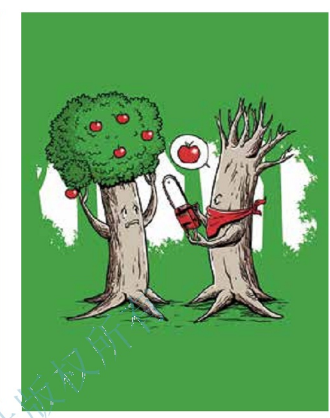

图2-66　日光浴（手绘＋电脑着色）

图2-66描绘了两片吐司在沙滩上晒日光浴，一片还给另一片抹起了巧克力酱，在远处，还有吐司们在玩沙滩排球和冲浪的场景，这是在用耐心的方式劝说那些不爱吃早餐的孩子们：吃了那些吐司才有劲玩呐。



图2-67　靶心（手绘＋电脑着色）


图2-68 苹果(电脑绘画)


图2-70 抢劫(电脑绘画)

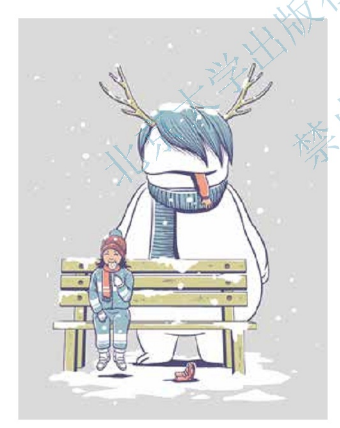

图2-69 雪人(电脑绘画)


图2-71 街边(电脑绘画)

艺术家使用幽默的概念、简洁生动的艺术语言和纯净强烈的背景色彩共同营造了一幅幅吸引人的画面（图2-68~图2-70）。



图2-72　白兔(电脑绘画)



图2-74　游泳池(作者：Dasha，电脑绘画)

图2-71色彩明艳，图2-72色彩淡雅，但是这两幅画都是水彩绘制的抒情风格的插图作品，当为青少年杂志所绘。观察其效果可能是铅笔墨线稿结合数位板上色。



图 2-73　重要的事(作者：Dasha，电脑绘画)



图2-75　派对(作者：Dasha，电脑绘画)

艺术家用极为松弛散淡的笔触画出了年轻人的休闲娱乐生活（图2-73～图2-75），显示了较高的速写水平和造型能力，绘制方法可能是用铅笔或者钢笔画出底稿，再用Photoshop软件中的漏斗工具着色。

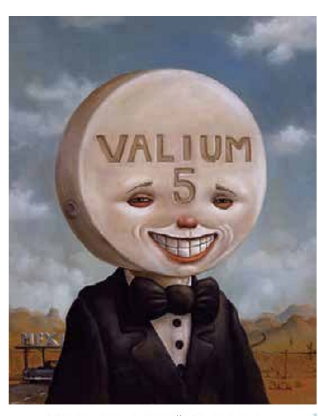


图2-76 VAL I UM5(作者：Bob Dob，纸本丙烯)


图2-77 邮递员(作者：Bob Dob，纸本丙烯)

图2-76和图2-77的造型极为夸张稚趣，孩子们一定会非常喜欢，从这些作品中可以看出作者对于古典作品的熟悉及深厚的造型功力。

第三节 书籍插图

书籍是人类思想的沉淀，是文化的载体。但是书籍的内容往往也是晦涩难懂的，为此，在书籍中设置插图以引导读者的兴趣非常重要。书籍离不开插图的衬托，有时候，插图甚至是书籍的灵魂，为书籍制作插图画的习俗由来已久，自从有了书，也就有了插图，许多艺术大师都为书籍制作过插图，如波提切利、达·芬奇、丢勒、伦勃朗等，正如同韩熙载说的“一朝入画便登仙”（被画进了画中就不朽了），这些大师们也相信书籍和文化的不朽也会让他们的插图更加富于魅力。

一、书籍插图的艺术特质

传统书籍的插图要求运用图形的形式对书籍内容所要表达的思想内涵作以视觉化的说明，属于视觉艺术形态，作为现代设计的一个重要组成部分，它是将直观的艺术形象生动、清晰地呈现给观者，并引发观者的兴趣，除此之外，插图在书中具有强调、补充、解释的作用，这些在知识类书籍中特别明显。


图2-78 白鲸1(作者：肯特，铜版画)

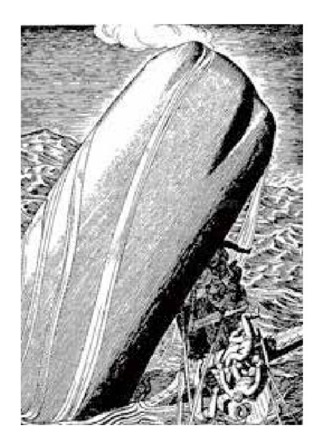


图2-79　白鲸2（作者：肯特，铜版画）

肯特是运用线描的大师，他不动声色地把一根根看似硬直的线条运用到惊心动魄的场景之中去了（图2-78与图2-79）：白鲸是强大的造物象征，人在他的面前是多么的弱小，但是人的伟大之处就是永不低头。肯特几乎所有的作品都在表达这一主题。作者使用铁笔刻在涂有蜡层的铜版上，再把铜板放入酸液中腐蚀，刻下的部分被腐蚀凹陷，然后刷上油墨，印制出来。

二、书籍插图的创作手法

1. 书籍插图是对于文字的拓展

书籍插图强调艺术家对于原著的理解，运用个性化的表现方式，视觉化地再现原著的主题内涵，扩展文字所不能表达的形象和氛围，它是基于对于文字想象的一种再创造，不一定拘泥于文字的描述，它是对于文字的拓展而不是对于文字的生硬解释，好的书籍插图可以脱离书籍的束缚而自成独立的艺术作品。



图2-80　迦内沙与老鼠(作者：曹昊，钢笔线描)

如图2-80所示，大象关在鸟笼里，小小的老鼠正在脱衣服，要搭救他，这是儿童的梦境吗？这是一件传统风格的插图作品。作者使用钢笔绘在速写本上，一天时间完成。

2. 书籍插图是难度最大的插图

书籍插图在所有插图门类中的要求是最高的，分类也是最为复杂的，这一切都要求插图家不仅是饱读诗书的学者，更要具有极为扎实的绘画功底，插图艺术家在创作时不但要充分理解原著的精神内涵，而且要充分把握原著中主题信息的表达，如历史时代、地域特征、习俗服饰、宗教信仰、建筑环境等。

除此之外，书籍插图要兼顾书籍的整体设计，可以说插图就是书籍整体计划的不可分割的一部分。例如，书籍的色彩计划是单色或灰色调，插图在色彩上也不宜太跳；书籍强调古雅之风，插图也应古色古香；书籍中文字的版式是竖向排列，那么插图也应当强调纵轴线；若文字靠近书的切口，那么插图也应当远离钉口，诸如此类。



图2-81 《神曲》插图(作者：张妹，钢笔线描)

《神曲》是但丁的著名作品，插图作者根据自己的理解对但丁的作品进行了后现代的演绎（图2-81）；狮子、书籍和电视构成了超现实和诡异的场景。作者使用钢笔绘在速写本上，一天时间完成。

三、书籍插图的分类

1. 文艺类书籍

文艺类书籍特强调画面的典雅均衡，艺术家一般使用古典式构图，不强调过分动态的表达，色彩计划深沉厚重，应避免鲜艳浮华的色彩的表达，人物和景物的刻画有着较为固定的程式，就是追寻历史上知名的古典大师的手法，并固守着文化的高雅，因此从某种意义上说书籍插图有着自身的体系，使之远离商业的绚丽多变。

《麦克佩斯》是莎士比亚的名剧，插图作者使用了椭圆形的独特画面构图以表现古典的意象。麦克佩斯戎装骑在马上，口吐象征语言的荒诞纸条，威风凛凛，身后升起烟雾，象征他多行不义必自毙的可悲下场（图2-82与图2-83）。笔者用油画颜料在椭圆形画框上绘出，一天时间完成。



图2-82 麦克佩斯1(作者：曹昊，布上油彩)



图2-83 麦克佩斯2(作者：曹昊，布上油彩)

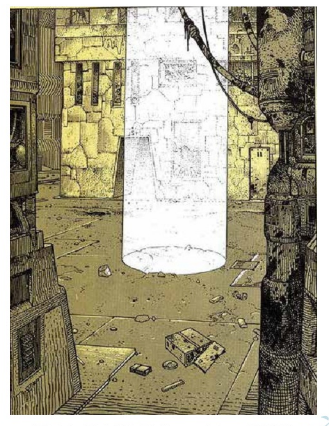
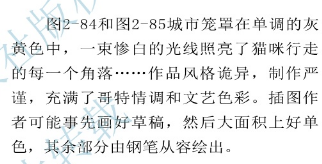


图2-84　猫之眼1(作者：Moebius，钢笔画)

图2-84和图2-85城市笼罩在单调的灰黄色中，一束惨白的光线照亮了猫咪行走的每一个角落……作品风格诡异，制作严谨，充满了哥特情调和文艺色彩。插图作者可能事先画好草稿，然后大面积上好单色，其余部分由钢笔从容绘出。



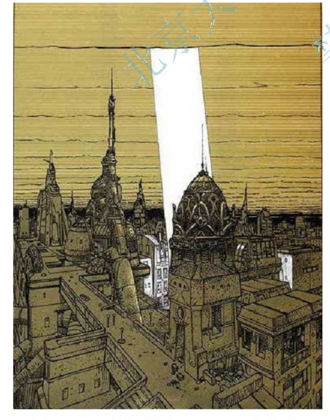


图2-85　猫之眼2(作者：Moebius，钢笔画)

2. 科幻和青少年书籍插图

科幻故事永远和青少年联系在一起。大多数人们认为科幻小说是肤浅和荒谬的，但是插图画家使用精妙的笔法和准确的造型让作家的文字变成了一种可信的东西，他们的想象力一点也不比作家差，甚至他们还在画中增添了作家没有想到的东西，现在科幻书籍的插图开始走出早期的幼稚生猛，而增强了细腻高雅的趣味和更加繁复精美的细节，使科幻书籍插图成为一种高雅和有趣并行的书籍门类。





图2-86 背影(作者：Enki Bilal，钢笔淡彩)



图2-87 月灵(作者：bluefooted，电脑绘画)

艺术家在图2-86中表现了老道的笔法、精细的描绘、独特的视角和怀旧的风格，使插图的风格独具特色，很好地阐释了文章的内涵。绘制手法是比较传统的钢笔淡彩画法，先用钢笔勾线，再用淡水彩填色晕染。图2-87风格梦幻唯美，绘制细腻成熟。

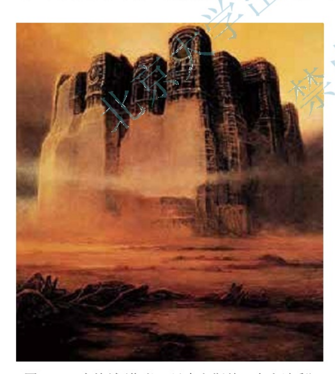


图2-88 火焰城(作者：贝克辛斯基，布上油彩)



图2-89 翅膀(作者：贝克辛斯基，布上油彩)

极为强大的写实功力和幻想能力结合，就出现了这样震撼的画面（图2-88与图2-89）。制作者需要收集相关资料，如蝙蝠和骨骼图片，然后在油画布上画下详细草图，最后上色完成，此中油画式插图极为费工耗时，但效果显著。

3. 女性读物插图

女性读物要注意优雅、可爱和抒情的特质，画面要强调营造浪漫和唯美的意境，艺术家应多使用水彩、水粉等材质完成绘画，并注意人物造型的轻快活泼，避免沉重凝滞的线条笔触。



图2-90　自缢(作者：Eric Fortune，纸本水彩)



图2-91　秋之殇(作者：Eric Fortune，纸本水彩)



图2-92　群山(作者：Eric Fortune，纸本水彩)

图2-90～图2-92是一位女性艺术家的作品，温文尔雅、唯美抒情，人物不是飘浮在空中，就是淹在水里，带着淡淡的忧伤，画风成熟凝练，构图奇特。艺术家可能使用水彩晕染好底子，然后绘制出细节。

4. 儿童书籍插图

儿童永远都是书籍插图绘画家的“大主顾”，因为他们处于学习的阶段，对于书籍的期盼特别大，但是插图艺术家应当了解儿童的心理，应当多在画面中表现趣味的情节和可爱的造型，画面构图应当简洁明快，色彩简单鲜艳，蜡笔、水彩、彩色铅笔和铅笔都是很好的绘画工具，最好的儿童读物一定缺少不了大胆的想象，只有这样才能启发孩子们的创造力。


图2-93 救援(手绘结合电脑填色)


图2-94 更衣室(手绘结合电脑填色)

图2-93和图2-94是两幅有趣的插图，拥有清爽的手绘和淡雅的色彩，其制作手法可能是先用铅笔制作好单色墨线稿，再扫描入电脑，然后在Photoshop中用漏斗填色工具在空白的闭合图形中上色形成画面。


图2-95 捉迷藏(水彩)


图2-96 豆兄弟(电脑绘画)

图2-95为比较典型的少女风格插图，用绘制设计效果图的严谨手法画出，边线肯定但不生硬。水粉用色清新细腻，但人物造型属于老式的日本漫画风格，稍微缺乏了一些个性。图2-96与之形成鲜明对比，风格简洁泼辣，构图别致，对于初学者应当有所启发。


图2-97 糖果的狂欢节(纸面丙烯)


图2-98 时光之城(数位板绘画)

图2-97是对于米罗的《怪物的狂欢节》的卡通版模仿，漂亮的糖果色孩子们一定会很喜欢。可能为丙烯上色。图2-98充满了场景的逼真描绘，是插图也是动画片的场景设计。



图2-99　奇异城1(数位板绘制)



图2-100　奇异城2(数位板绘制)



图2-101　奇异城3(数位板绘制)



图2-102　奇异城4(数位板绘制)

极为精细的风格、略带变形的人物形象、怀旧典雅的水彩，共同造就了迷人的绘画风格，从这些作品（图2-99～图2-102）中也能够看出国外的艺术家对于自身专业的争执和热爱。这些作品技法复杂，可能为数位板精细绘出。

第四节　连环画插图和绘本插图

连环画和绘本的主要读者是儿童或者青年，但是它是一种以画为主的较为特别的样式，和电影、动画片有着更深的渊源，艺术家要学会用绘画语言而完全避开文字来讲述故事，这是对于艺术家最大的考验。

一、连环画的插图的艺术特质

1. 连环画的独特性

连环画是中国独有的书籍样式，又称“小人书”，这大概有两层含义，一是指给小孩看的书，二是指书里画的全是小人。它盛行于新中国建立之后的几十年间，到20世纪80年代中末期趋于衰落。它开本很小，和成年人的手长度相仿，内容多是有趣的故事，从传统历史故事到战争英雄事迹无所不包，被连环画家画成了一帧一帧精彩的画面，在画面之下搭配小段的文字，有时甚至没有文字，只有画面中角色的对白。



图2-103　韩熙载夜宴图(作者：顾闳中，纸本墨彩)

《韩熙载夜宴图》是一幅以连环画方式绘制而成的中国画作品，艺术家在一幅长长的卷轴上绘制了八个不同的时空序列，展现了夜宴的不同时段，也由此可见绘画介入四维度时空的尝试。图2-103为《韩熙载夜宴图》的局部。

2. 连环画的发展轨迹

连环画是媒体和书籍出版事业不甚发达和群众文化水平较低时的代替品和过渡品，它本是针对识字不多的儿童的启蒙趣味读物，但是这种主要依靠图像传达信息的手法形式如此直接有趣，竟成为一种影响深远的书籍样式，陪伴一代代中国人走过童年乃至青年时光，一些连环画家也因为在大量的实践中锻炼了自己的绘画技能而成熟起来，随之成为中国有影响力的艺术家，如华三川、刘继卣、程十发、刘旦宅、贺有直、戴敦邦、钱笑呆、高马得等，这些艺术家把传统的小说绣像和现代的故事描述体系结合，人物和场景描绘准确古雅，格调不俗，虽为小技，却蕴涵大智慧和深厚功力，如赵宏本、钱笑呆合作的《孙悟空三打白骨精》、贺有直的《山乡巨变》、戴敦邦的《红楼梦》、《聊斋》等都成为新中国通俗艺术史上不可抹杀的重要一笔。这也是连环画走出通俗文化的窠臼而为专家赏识的重要原因之一。



图2-104　美猴王(作者：张光宇，纸本墨彩)



图2-105　民间情歌(作者：张光宇，白描)

张光宇的艺术风格具有奇崛的特点，似乎受到明代画家陈洪绶和墨西哥画家珂弗罗皮兹的影响，他善于使用白描这种传统中国画的语言表达故事情节，但是和传统白描强调飘逸流畅的气质不同，他的白描短促有力，如同老藤屈铁，画面简远、趣味盎然（图2-104与图2-105）。



图2-106　唐诗诗意1（作者：戴敦邦，中国画）

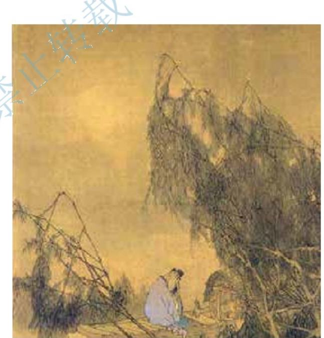


图2-107　唐诗诗意2（作者：戴敦邦，中国画）

戴敦邦是一位技法娴熟，个性强烈的艺术家，他的系列唐诗诗意作品兼工带写，意境深远，构图巧妙，具有浓厚的中国情怀。这些作品（图2-106与图2-107）是使用小狼豪画在不太渗水的熟宣上，画家学贯中西，在二维的纸上不仅表现了透视，如图2-106所示，甚至还用中国画颜料渲染出明暗向背的效果。



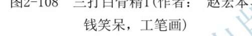


图2-108　三打白骨精1(作者：　赵宏本、钱笑呆，工笔画)



图2-109　三打白骨精2(作者：赵宏本、钱笑呆，工笔画)

《三打白骨精》（图2-108与图2-109）是老艺术家赵宏本和钱笑呆的精心制作，也代表中国连环画的高超水平，艺术家用青绿山水这一传统画法结合创造性的构图样式，以及简洁生动的人物造型绘出了中国老百姓熟知的西游记故事。



图2-110　雪雁 1 (作者：何多苓，布面油彩)



图2-111　雪雁2(作者：何多苓，布面油彩)

20世纪80年代，被美术界誉为“悲情主义”和“伤痕美术”的代表人物何多苓先生根据美国作家保罗·加利科的小说绘制的连环画《雪雁》（图2-110与图2-111）在全国美展中力获银奖，轰动画坛。那忧郁、低沉、幽暗的画风和欢畅流动的笔触曾感染了无数的痴迷者，艺术家的努力也把中国的连环画事业推向了最后的高峰。

二、绘本插图的艺术特质

1. 绘本是连环画的替代品

如今，优秀的老版本连环画已经成为收藏家追逐的对象，收藏了连环画似乎也就收藏了一个童年的梦。这是否意味着连环画这一种书籍样式会永远退出历史的舞台呢？回答是否定的，图像的魅力似乎永远大于文字，连环画消失了，但是新一轮的读图时代又来临了，铺天盖地的图像信息的轰炸使人们瞬间再次失去了阅读文字的能力，无论是成年人还是儿童，都宁愿在纷乱繁忙的现代生活之余把自己阅读的标准降低而选择理解较为轻松的图像读物，于是，绘本出现了。



图2-112　月亮忘记了(作者：几米，钢笔淡彩)



图2-113　地铁(作者：几米，钢笔淡彩)

绘本画家几米的作品（图2-112与图2-113）中总是渗透着淡淡的忧伤，因为这些故事的主角总是一些不那么开心的孩子，他们的内心世界充满了对于未知的离奇想象，使他们超越了日常的平凡和琐碎。艺术家在画画时常用的手法很值得一提：把常规颠倒，小猫咪变得比房子还大，地铁却像小毛虫……不要责备艺术家的胡来，因为在孩子的世界里世界就是这样！

2. 绘本具有较强的独创性

绘本，是一个新名词，相对于连环画，它的开本更大，有的甚至像一本大画册，印制清晰精美，叙述一个故事的时候，图像的重要性和分布比例也远远大于文字，这样看来，它是连环画的豪华版本，但事实上有一个重要区别：连环画画家是表现别人写的故事，而绘本画家是自说自画，它的创造性更强，自我表现更突出。



图2-114　屎捞人1（作者：谢立文，黏土）



图2-115　屎捞人2（作者：谢立文，水彩）

图2-114与图2-115是一个说“屎”的故事，这真有一点让人掩鼻，但在儿童的世界里没有高尚和卑微，这种思想和主张与众生平等的佛家思想十分相似，香港绘本作家谢立文深深地懂得孩子，因此他独辟蹊径，竟把不登大雅之堂的粪便变成了故事的主角，这让自视清高的成年人不忍卒读，但是孩子们却高高兴兴地接受了这个有些怪异的故事，孩子们的内心真是纯洁啊！

3. 脚本是绘本的灵魂

与连环画表达一个较长而且复杂的故事不同，绘本中的故事十分简单，但却充满细腻丰富的内心独白，好像作者借着绘画的方式在和读者分享他的内心悲喜。在冷酷的现代社会，这种心灵互动显得十分珍贵，因而受到读者的喜爱。在绘本创作方面的翘楚是来自台湾的几米，他的作品充满了奇异的梦幻和童真，十分适合青少年、大学生和都市白领。他著述甚丰，有一些作品甚至被拍成了电影和歌舞剧，他的努力使绘本成为家喻户晓的概念。和几米的诗意情怀不同，日本的一些艺术家在做一些更为低龄化的绘本，插图全然成为主体，文字只占了百分之一的比重，这方面的优秀画家也有许多，如宫西达也的《我是霸王龙》，《乒乒和乓乓的大鱼》（图2-116与图2-117）等，虽是一个极为简单的小故事，但却充满了人性的温情。



图2-116 我是霸王龙(作者:宫西达也，综合技法)



图2-117 乒乒和乓乓的大鱼(作者:宫西达也，综合技法)

宫西达也的艺术风格刚劲稚拙、霸气外露，但是故事有趣、简短，单看图画就能阅读，非常符合孩子们的心理。

4. 绘本插图的创作手法

绘本插图艺术家和传统画家完全不同，他们的画在技术上看起来并不复杂，多用较易操作的钢笔、水彩、蜡笔、丙烯颜料甚至圆珠笔等工具，手法多倾向于直接平涂和白描勾线，效果有一些粗糙，因为是给孩子看的，作品中的真诚是最重要的，不一定要说一个大道理，但一定要体现出爱心，因为教会孩子如何去“爱”，乃是绘本最重要的道德职责。因此我们在试图创作一个绘本或是连环画的时候，应当表现自己内心的东西而不只是外在地描述故事，这一点其实不单单是插图画的本质，也是所有绘画的共同本质。



图2-118　月亮忘记了(作者：几米，纸本水彩)

图2-118中，大片的蓝和一小块黄色，让寒夜的寂寞对比着拥有月亮的温暖，越发显得作者构思巧妙，颇有设计的感觉。

第五节　唱片封套插图

绘画和音乐都是强调韵律的，他们的结合点就是唱片的插图，这是个非常有意义的艺术门类，对于插图画家来说，听着悦耳的音乐并为这首歌画下图像应当是具有奇特的体验的。音乐和艺术如此相通，音乐人也喜欢聘请艺术家为其唱片进行设计，其内容往往有两项，一项是封面的设计，往往是方形构图以适合唱片的形状，效果要求醒目强烈；另一项是内页的歌词本，较为强调视觉的连续性和绵长的构图，在表现上注重内容的抽象性以免冲淡对于歌词的阅读和理解。

一、唱片插图的艺术特质

1. 唱片插图富于混搭特征

唱片封套设计作为音乐、视觉艺术、消费文化交汇的集合体而被赋予了一种特殊的生命力，这种混搭的艺术门类往往要承载艺术与商业的双重诉求，对于设计师来说，这是极富于魅力的。

图2-119中，乐师肩扛大号是不足为奇的，奇怪的是他同时又拿着招牌和油漆桶，这是不是在暗示乐队自食其力的坚强？但不管怎样，营造悬念的效果达到了，空白的面孔和招牌更加显示出插画师喜欢打哑谜的设计手法，而活泼的字母排列显示出一种乐观的精神。普蓝色的人物和字母显示了木刻版画一般的效果。



图2-119　唱片封套设计(手绘)

2. 唱片插图富于创新特征

插图由于富于自由和幻想的特性而显得和音乐特别相似，许多艺术大师是摇滚乐的爱好者，如安迪·沃霍尔就为他组建的乐队“地下丝绒”制作了以香蕉为主题的丝网印刷插图的CD封套，简简单单的一个大香蕉立在画面的正中，一时让人摸不着头脑，但是熟悉的人就会知道，香蕉在西方文化中往往是雄性的代言，如此赤裸的表现，代表了乐队的嬉皮特征。

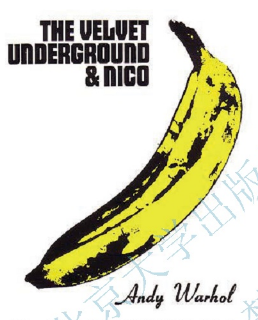


图2-120　地下丝绒乐队CD封套设计(作者：安迪·沃霍尔，丝网印刷)

如图2-120所示，鲜亮的大香蕉用丝网印刷的方式绘制，这是安迪做平面设计师得来的技术，具有典型的波普艺术特征。在这里艺术家没有卖弄悬念，也没有故作深沉，香蕉就是香蕉，很好吃也很有“男人味”，这大概就是他宣传的“概念”吧。

3. 唱片插图富于幻想特征

音乐天王杰克逊的《危险之旅》大碟封面（图2-121）由美国插画家Mark Ryden绘制，当时还没有电脑绘画，插图艺术家使用了极为纯熟的喷画技巧，表达了音乐的主题：危险和奇幻，画面古典和当代并存，美轮美奂，让人咋舌。



图2-121　危险之旅(作者：Mark Ryden，手工喷绘)

细密繁复的画面充斥着数不清的美女、怪兽和各路神仙，乍看荒诞不经，实际上却十分古典，它强调对称，构图像凯旋门一样是A+B+A式，富于变奏；杰克逊的富于魅力，男女莫辨的大眼睛是画面的主体，也是杰克逊最为经典的形象，它传达了比“危险之旅”更为重要的一个信息：这是一张杰克逊的专辑，买不买由你！

二、唱片插图的创作手法

1. 唱片封套插图应当有准确的定位

以插图的方式设计封套并不容易，在方寸之间安放画面，布局十分讲究，对于主次信息、色彩强弱、风格趋向都有要求，一般来说，刺激性和新奇感是最重要的，因为选

择插图为唱片封套的目的往往就是追求摄影达不到的超现实感受，如果忽略这一点，插图的效果会不如摄影来得真切。除此之外，在成千上万张唱片中选择中意的作品，一定要强调自身的定位，安迪·沃霍尔的大香蕉就是最好的案例，信息明确，叛逆的风格让人一看就知道是摇滚乐而不是交响乐，这样一来音乐爱好者就不会买错碟片。



图2-122 蓝色心空(作者：丹尼斯奥雷尼基，手绘+摄影)

俄罗斯是一片孕育艺术大师的沃土，他们的作品极富想象力，表达的手法也极为成熟，在图2-122中，可以看到对于丢勒、马格利特和达·芬奇的热爱和敬礼，同时旧旧的黄色和清新的天蓝色也形成了色彩上的绝妙搭配，这种艺术风格折射出唱片的古典和幻想风格，设计师制作的方式可能是运用电脑把手绘图像和摄影在photoshop软件中进行了合成，并用滤镜处理。

2. 唱片封套插图应对应音乐风格

除此之外，不同风格的音乐往往有不同风格的绘画风格对应，正如前文，摇滚乐对应丝网印刷的POP风格和当代艺术风格，哥特摇滚对应哥特艺术黑暗诡异的绘画风格，如《异形》插图或哥特建筑中的绘画雕塑等；古典交响乐对应雍容典雅的古典绘画风，而民族音乐往往对应那个民族的艺术样式，如非洲的音乐就对应非洲的五彩缤纷的文身、绘画和面具的韵味。



图2-123 CD封套插图1 (作者：Thin Consolation，手绘)

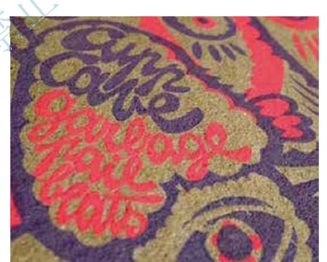


图2-124 CD封套插图2 (作者：Thin Consolation，手绘)

在粗糙的再生纸上，用鲜艳的颜色、稚拙的笔法画着只有儿童才会明白的图画（图2-123与图2-124），但是这样却传递出嘻哈音乐自由奔放的旋律和歌者自然自在的内心世界，缤纷的色彩暗示出其音乐和非洲音乐和关系。设计者先用笔画好图像，再扫描入电脑，在Photoshop软件中把单色的笔触处理成五颜六色的效果。

三、唱片插图的风格类型

1. 摇滚乐风格插图

摇滚乐分类繁多，但自由强劲是其主流，插图艺术应当体现单纯有力的风格。

图2-125同样使用了剪贴的手法，表现的却是另外一种感觉，一个妖怪正在大声吼叫，这是不是乐队的内心意象？妖怪脚上的放射形文字和叫喊出的声浪形成了对比，让人感受到了设计者对于构图极强的把握能力。



图2-125　天魔与夜叉(剪贴＋手绘)

2. 流行音乐风格插图

流行音乐具有包罗万象的特点，丰富多彩，“乱花渐欲迷人眼”是其特点，不求深刻但求娱乐应当是插图画家努力追求的境界。



图2-126　失乐园(手绘＋摄影)

图2-126中，插图只是一种陪衬，但仍然是摄影作品很好的补充，艳丽的孔雀、野性的狮子——大概就是歌者狂野气质的有力表达。狮子的手绘可能是钢笔完成的，然后在电脑里整体转化为一种怀旧的棕黄色。

3. 哥特音乐风格插图

哥特音乐来源于对于中世纪大教堂的灵感想象，以冷峭、诡异和凄艳为其艺术特色，在绘画表现上以黑色和冷色为主，构图收敛、形态古怪、刻画细腻是为哥特音乐创作应当注意的问题。



图2-127　褐色大树(素描)

图2-127中，细腻的插图和黑色的背景搭配，仿佛魅惑的黑色蕾丝一样风情万种，圆形的构图又在暗示产品（CD）的特性，这是一张让人想起博斯绘画的优秀作品。画家绘制的方式可能是十分简单的：用精细的素描在有色纸上绘制，纸质的质感温暖而又怀旧，十分具有文艺感。

4. 古典音乐插图

古典音乐喜爱稳定的构图和沉着的色彩，要求对称式的构图和详尽的刻画，这一切对艺术家形成了严格的考验。

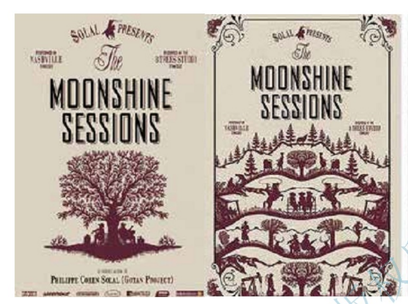




图2-128 童话与暗夜(剪纸)

对称和古典的纹样让人想起了童话大师安徒生的手工剪纸，充满了童趣和温馨感，设计者津津有味地沉浸于自己的童话世界中，这种情绪也感染了观者，随同他一起欢欣起来。图2-128所示的插图封套的制作方式是比较罕见的剪纸，这从对称的样式中可以看出。

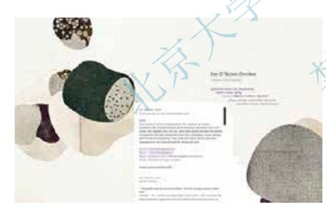


图2-129 莲子(剪贴画)

图2-129是一件风格清新的作品，几个团状物是彩色纸或布剪贴而成，颇具匠心，表达了一种寂静之美。设计师很好地把握了布料的材质、触感和肌理，使效果细腻丰富不单调。

第六节 戏剧和电影海报插图

在没有电视和网络的时代，戏剧和电影是最为普遍的娱乐方式，戏剧和电影的插图式海报往往是普通观众和收藏家最为喜爱的设计形式，大量的设计师也投入到这种绘制海报的工作中去。因此，早期的插图式海报成果十分丰硕，出现了大量优秀的作品，同时每年出现的世界级海报展（索菲亚国际戏剧海报展与波兰热舒夫国际戏剧海报双年展等）也在刺激优秀作品的诞生。对于学习插图设计的学生来说，电影海报插图设计是不可缺少的一课。

一、插图应用于海报设计的必要性

如今，炫目的电影特效制作的画面对于观众的吸引力极为强大，但是在欧洲有那么一批设计戏剧海报的插画师仍然坚持使用传统的方式制作，他们一般为许多实验小剧场举行的实验戏剧和没有多少人看的古典戏剧制作手绘的海报，其艺术效果极强，并体现了作者深邃的思考。

如霍格马蒂斯这位德国的设计师就强调手绘插图的灵性和生命力，并能表现出摄影不能也不宜表现的意象：如他表现了一个头生双角的正在吼叫的魔鬼，但是仔细一看那双角是一对男人的阳物！这种画面如果用摄影拍出，再用Photoshop软件做后期处理，会显得手法拙劣、低俗，但用插图表现十分具有狂野的艺术气质，因此可以看出绘画具有滤去杂质，存留精华的特质，这一点对于很多需要含蓄和艺术表达电影或戏剧内容的海报来说是十分必要的。



图2-130　卡门(作者：赫莫特·伯德，手绘)

图2-131　费加罗婚礼(作者：卡瑞·多米尼克·格斯伯格，剪影)

图2-130的设计师基本处于隐居状态，并且痛恨电脑和电子邮件，因此他的作品全部采用手绘。赫莫特·伯德笔下的线条自由而真实，在《卡门》海报上，裸露的可爱少女头像全然不是惯常所见到的卡门形象，没有玫瑰，没有红裙，却又性感而可爱，这不是梅里美笔下的害人精，而是设计师心中的那个“她”。

图2-131的作者卡瑞的表演海报多采用照片拼贴的方式，除了《费加罗婚礼》，红底和其上的蓝色剪影，简单却极具冲击力。

二、戏剧和电影海报插图的创作手法

戏剧和电影海报插图的创作被认为是需要极为深厚的人文和艺术素养的，优秀的插图式海报，虽然是印刷品，却被当做纯正的艺术品看待，被收藏家和艺术机构追捧和购买，从而形成一种源远流长的文化现象，针对剧作和电影而创作的插图，往往有较为固定的艺术手法。

1. 不能在海报中透露电影内容

要了解电影的内容和精神，但是不要也不能在海报中把所有的精彩透露给观众，就像电影《泰坦尼克号》同时是一个灾难片和爱情片，但是海报设计者只表现了男女主角在船头伸出双手做飞翔状的镜头来表现爱情的主题，而并未体现灾难。



图2-132 《大鱼》电影海报(绘画+摄影)

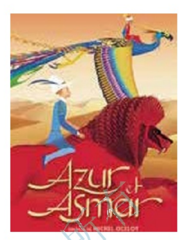


图2-133 阿祖尔和阿斯马尔(电脑绘画)

图2-132用矢量绘图软件与摄影结合，艺术手法较为成熟，想象力丰富，并且没有商业化痕迹，充满了温馨的感染力。

2. 艺术语言必须含蓄

要含蓄，直白的海报往往会让人觉得电影也索然无味，因为电影不是为了报道什么，而是让人们充满了梦幻和遐想，如张曼玉演的《花样年华》的海报，只表现了男女主人公的脚，好像《红楼梦》中凤姐出场的桥段，先闻其声，才见其人。大家知道恋爱中的男女在公共场合仍然忍不住要做一些亲密的小动作，但是要悄悄地做，这时候用脚轻轻地踢往往能够传达只有恋人之间才懂的信息，艺术家表现男女主角的脚不仅让人知道他们的恋人关系，还透露出他们的爱情是处于一种地下状态。



图2-134 黑豹(剪贴)

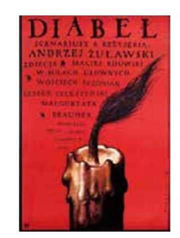


图2-135 魔鬼(手绘)

图2-134中傲慢的女人和凶狠的黑豹交叉，黑猫和黑帽呼应，单纯而醒目。

图2-135中蜡烛的烛芯却是魔鬼的尾巴，读者忍不住幻想在蜡烛烧完的时候魔鬼会不会也现出原形？

3. 悬念的设置

要设置悬念，和含蓄的“半掩半露”不同，悬念讲究“完全不露”，著名的例子是电影《蝴蝶梦》中的主角丽贝卡，她人虽已死而阴魂不散，仍左右着庄园中的一切，但是这么一个重要人物却从未露面，甚至一张照片都没有出现过，真让人等得揪心又获得了一种奇怪的满足，这就是悬疑的魅力。这在海报设计中也可以运用，如获奖影片《莫扎特传》的海报画面是一个用插图画手法绘出的黑衣幽灵，让观者十分期待影片的内容。

除此之外还有夸张、反常、置换等，掌握了这些设计规律，就可以更从容地创作插图画了。

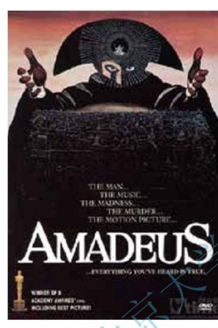


图2-136　《莫扎特传》海报(综合技法)



图2-137　诱惑(综合技法)

《莫扎特传》是典型的艺术家传记电影，但电影海报（图2-136）中为何会出现一个神神怪怪的面具人呢？看来这部电影可不像名字所写的那样简单，抱着这样的好奇心理，观众买了票。从此也可以看出海报的设计很有导向性的作用。图中2-137，带着面纱的美妇人却做着用舌头舔上唇的诱惑表情，在她的面纱上，几只蟑螂跃跃欲试，这一切也撩起了观者的好奇心。

三、电影戏剧海报的种类

1. 古典戏剧海报插图

古典戏剧拥有伟大的传统，想要做好戏剧的海报插图需要深入地了解那些作品的实质，并阐发自己的理解，这是非常困难的，因此优秀作品的作者往往是戏剧的发烧友，在表现样式上该种类插图注重实用古典手法，如木刻、油画和古典雕塑等样式，并使用古典的字体与之匹配。


图2-138　戏剧海报(作者：霍尔戈・马蒂斯，摄影＋手绘)

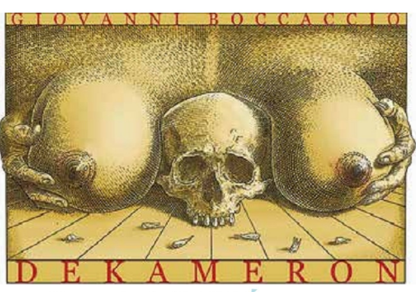


图2-139　《十日谈》插画(铜版画)

大概是由于生长于战争年代，霍尔戈・马蒂斯的性格中带上了一点火药味，在他的作品中存在着激烈的冲突，各式各样奇怪的小东西丢得满地都是，显示了尼德兰纷乱构图的艺术传统。图2-139表现了一个令人惊悚的景象：女人肥硕的乳房之间是一个骷髅，欲望和死亡之间的关系昭然若揭，艺术家的本质其实是哲学家。

2. 情节性电影海报插图

这里所指的是在艺术上较为和缓的常规意义上的电影的插图海报，在这里艺术家一定要考虑到商业性问题，插图应当具有魅力，甚至比电影本身更加优秀，因此选择插图的风格和语言十分重要，在正式的商业操作中，一个电影甚至拥有几个不同风格的海报插图。一般来说，这种插图一定是耐人寻味的，并且拥有超乎寻常的视觉美感。



图2-140 戏剧海报1(丙烯纸本)



图2-141　戏剧海报2(丙烯纸本)

图2-140与图2-141是利用多重图像彼此之间产生富于想象力的联系，然后进行重叠，产生极为新颖的效果，这是借鉴了电影蒙太奇的手法，可以说和电影艺术殊途同归。

3. 实验电影海报插图

实验电影又称文艺片，以特立独行的艺术风格和拒绝对于商业性的追求成为电影作品中的异类，同样的，相关的海报插图也同样具有晦涩的特点，压抑和灰暗往往是这类插图的基调，同时，和电影丰富的手法语言相同，插图也可混合摄影、剪贴、涂鸦等多种技法。



图2-142 戏剧海报(作者：佛瑞德·格林蒂乐，摄影+手绘)



图2-143 戏剧海报(作者：马蒂斯，摄影+手绘)

凝重的黑色画面，千疮百孔的手指，都足够说明佛瑞德·格林蒂乐骨子里的批判性。他和其他西方知识分子设计师一样，不单单追求设计的美感，更多是追求有尖锐的东西，并且伴随着社会责任感。

这两幅海报作品传达了不同的概念，图2-143充满了欢欣喜悦之情，图2-142却显得阴森肃杀，在技法上也颇有不同，图2-143显得十分轻快灵动，而图2-142则故意制造凝重沉滞的效果。

图2-144与图2-145两幅插图式海报都是单色和简洁的，在艺术的语言上似乎注重讽刺甚于抒情，因为是讽刺，简洁才会起到有力的效果。


图2-144 建筑师之腹(毛笔纸本)



图2-145 奶牛(钢笔纸本)

第七节　漫画和卡通插图

漫画和卡通插图和绘本有着相似的特性，但是漫画和卡通更注重对于成人世界的探索和社会批判性。从某种意义上说，漫画在寻找一个孩子和成人之间的结合点，这种努力终究使漫画带来了更为广泛的社会影响力。著名漫画作品的作者往往一画成名，因此想要成为漫画作者必须是一个能力全面的插图艺术家。

一、漫画的历史发展

1. 中国的漫画艺术

漫画是一个复杂和宽泛的概念，在19世纪，欧美的艺术家开始用手中的画笔揭露社会的阴暗面，如藉列柯的《梅杜莎之筏》、杜米埃的《高康大》都控诉了当局的腐败，可算是讽刺漫画的开始，到20世纪，随西学东渐之风，讽刺漫画也成了中国艺术家投向黑暗社会的标枪，叶浅予的《王先生》、张乐平的《三毛流浪记》、廖冰兄的《猫国春秋》等都算是在1949年10月之前中国的长篇连载漫画的代表作，这种漫画的特点是用四张画面表现一个小故事，登载在报纸上，虽是连载，但每个故事彼此之间没有太大关联，把他们联系起来的唯一线索就是故事的主角是同一个人，这种漫画叫做四格漫画，这是因为四帧画面都用方格框起来的缘故。除此之外也有一些徘徊在讽刺漫画和传统国画之间的艺术作品，如丰子恺的作品，多是独幅，内容有时抒情、有时嘲笑，但都保持着一种克制和含蓄的中国式美感，颇值得玩味。



图2-146　读书人的一家(作者：廖冰兄，水彩)



图2-147　落红不是无情物(作者：丰子恺，国画)

漫画艺术家往往都是富于情趣的生活观察者，廖冰兄和丰子恺的绘画都体现了这些特质。图2-146用蓝色的忧郁笔调和形销骨立的造型表现了艺术家窘迫的生活和对于知识和真理的执著追求，其画风和毕加索早年的《贫穷》十分神似。图2-147则用简洁的形和色表明了一派美好的春色和母女的温馨，“落红不是无情物，化作春泥更护花”既是写景，更是写人，细细品味，大有深意，艺术家把漫画的凝练和国画的含蓄糅合得浑然一体，了无痕迹。

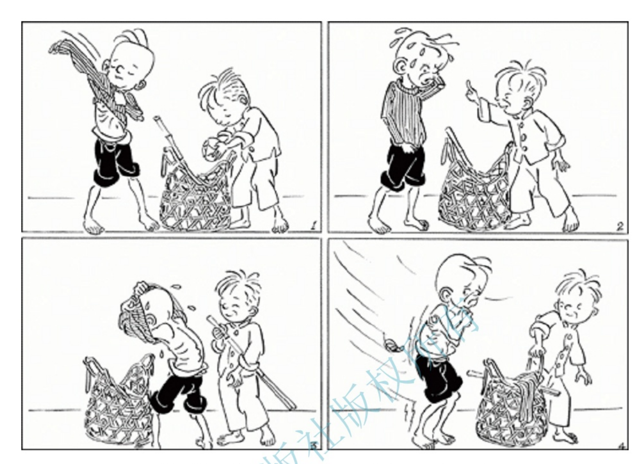


图2-148 《三毛流浪记》（作者：张乐平，毛笔纸本）

可以说，在漫画史上未有一个艺术家有如张乐平一般把一个儿童的苦难史描述得如此出神入化，又让人欲哭无泪。据说三毛的形象来源于艺术家在夜晚看见的围着火堆取暖的一群乞儿，艺术家为自己未能及时地伸出援手而后悔，为了追忆和弥补自己的过失，遂成此书。三毛的形象带有超现实的意味，硕大的脑袋只长着三根头发，他不是某一个具体的形象，而是艺术家对于贫苦儿童形象的总结，具有抽象性和经典性（图2-148）。

2. 欧美的漫画艺术

自1895年美国连环漫画新形式诞生后，世界范围内出现了一股连环漫画热。这股世界性的连环漫画热于20世纪20年代开始传入我国。20世纪30年代中期，上海出现了专门登载外国连环漫画的《滑稽周刊》、《世界漫画》等刊物。德国幽默大师埃·奥·卜劳恩的不朽杰作，连环漫画《父与子》就是那时传入我国，作品中一个个生动幽默的小故事都是来自于漫画家在生活中的真实感受，父与子实际上就是埃·奥·卜劳恩与儿子克里斯蒂安的真实写照。再往后，多事之秋的20世纪成为艺术家无限想象力的来源，各国漫画作者一发而不可收，又相继创造出丁丁历险记、米老鼠、尤茜卡小姐、史卢比、护士莫妮卡、菲卢特克教授、让艾飞等经典漫画人物，他们中的某些“人”甚至成为我们这个时代的象征，可见，漫画不仅仅是供人娱乐的小玩意儿，更是以小见大的观察世界的窗口。

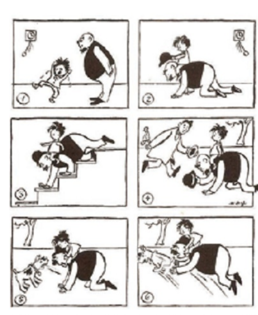


图2-149　父与子1(作者：埃・奥・卜劳恩，钢笔纸本)

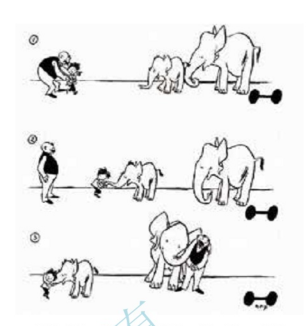


图2-150　父与子2(作者：埃・奥・卜劳恩，钢笔纸本)

《父与子》漫画（图2-149与图2-150）形式活泼，有四格、三格和六格等多种样式，父子之间的深情跃然纸上，让人感动。此外，爸爸的肥胖高大和儿子的机灵瘦小形成有趣的形态对比。一幅幅小巧精湛的画面闪烁着智慧之光，无言地流泻出纯真的赤子之情与融融的天伦之乐，永远地震撼着人们的心灵。除此之外，其看似随意的笔法、稚拙的造型、传神的动态，都透露出画家高超的艺术造诣。

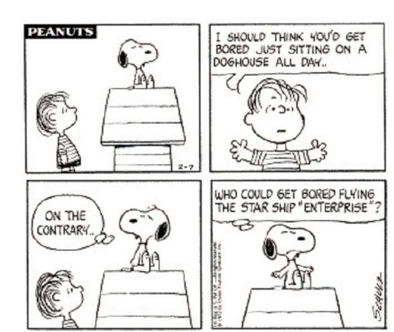


图2-151　《丁丁历险记》书影(作者：埃尔热)



图2-152　主人公和小狗的徽章形象

埃尔热在《童子军》杂志上发表了自己第一部系列作品《冒失鬼巡逻队长托托》，主人公是一个极爱冒险的侦察员，也是丁丁的原型（图2-151）。后来他将托托的身份改成记者，并将名字改成了丁丁（TinTin），为了让读者能对这个人物留下深刻的印象，他给丁丁头上加上了一撮永远上翘的黄头发，并增加了一条机灵、可爱的狗。丁丁和小狗白雪的形象（图2-151）带有北欧艺术的简洁准确，而夸张的成分较少，观众更多的是被故事中的情节而感染，进而喜欢上主人公的形象的。



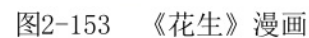

图2-153 《花生》漫画


图2-154 舒尔茨正在画查理·布朗（摄影）

查尔斯·舒尔茨（Charles M. Schulz）1922年出生于美国明尼苏达州，他1950年开始创作史努比系列漫画——《花生》漫画（图2-153），至今为止史努比、查理·布朗（图2-154为舒尔茨正在画查理·布朗的摄影）等故事人物的触角，已延伸至80余个国家，通过近30种翻译本在全世界广泛流传。无数孩子和大人皆为《花生》漫画而痴迷，《花生》漫画因而成为美国漫画史上时间最长、最流行的漫画之一。《花生》漫画早期仅针对少年儿童创作，内容简易通俗，后来逐步改变，开始在作品描绘的儿童世界中反映成人的社会生活和思想感情。大不列颠百科全书评价说“作品具有社会学、心理学和哲学价值”，从而也赢得了广大成人读者。从艺术创作的角度来看，查尔斯·舒尔茨的作品的漫画特征显著，人物和动物造型简单直如儿童的涂鸦，低龄化特征十分明显，但是犹如佛教中的偈语一般，艺术家把对于人生的感悟通过看似幼稚的童言说出，犹如醍醐灌顶，让观者的心中豁然开朗。

二、卡通系列漫画的历史发展

1. 卡通画的出现

第二次世界大战之后的五六十年代，随着经济的复苏，科技的进步，人们对于娱乐的要求也高起来，不满足漫画只用4～6个小画面叙述一个幽默的小故事，他们希望漫画像电影一样丰满动感，栩栩如生，并且能够叙述一个完整的长篇故事，这促使漫画家画出更加复杂的作品——长篇系列漫画，它有一个更普通的名字：卡通画书，卡通漫画把时间维度引入漫画是一个重要变革，它使漫画无所不能，拓展的面大大增多。

2. 卡通画的发展

它最先由日本人创造出来，日本人更把它发展成一种奇特的文化，使漫画的受众从小孩扩展到各个年龄段。这种成人漫画要求书的内容包罗万象，如职场竞争、谈情说爱、刑侦悬疑、科学幻想，甚至色情凶杀等“成人内容”，如《城市猎人》、《海贼王》之类的作品，人物构思情节多是以电影人物设计、主角、配角和反面角色，而且有连贯的故事情节，背景比四格漫画精细得多，构图有特写、近中远、多角度。一般从事这类创作的人都经过专业训练，甚至是流水作业完成的，画面精美，富有立体感，人物动作洒脱呼之欲出，有时代气息，但是其内容格调反较第二次世界大战前漫画较低。

《圣斗士》（图2-155）是日本著名卡通漫画艺术家车田正美创作的长篇漫画，内容讲述了一批年轻圣斗士在保卫人类和平的战争中成长的故事。故事以古代希腊罗马的神话故事为依托，让主角在波澜壮阔的古代文明遗迹中展开复杂的情节，让看惯日本人文背景的漫画迷们为之一振，书中大量雄伟的古代建筑手绘和华美的中世纪色彩的盔甲成为重要看点。《白蛇传》（图2-156）是日本漫画家天野喜孝和中国合作的一个漫画项目，这两个项目系列的成功也在间接地告诉漫画创作家拥有全球化视野和渊博的古代文化知识有多么重要。



图2-155　圣斗士(作者：车田正美，长篇漫画)

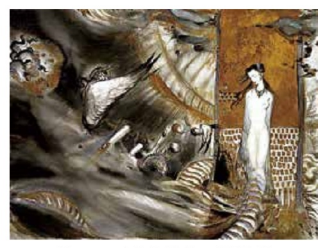


图2-156　白蛇传(作者：天野喜孝)

三、卡通系列漫画的创作程序及手法

1. 漫画拥有完整的创作体系

具有动漫绘画艺术传统的日本已经发展出一个完整的漫画创作学科体系，并使其技术含量增强。创作一部漫画前期工作中的最重要的部分是选择或自己原创脚

本，并设计好故事的大框架，日本很多漫画大师如宫崎骏、大友克洋都拥有自己编写脚本的才能。接下来是一些设计工作，如说场景设定、人物造型设定、机械造型设定、色彩和背景设定等，最后是整个故事的绘制。

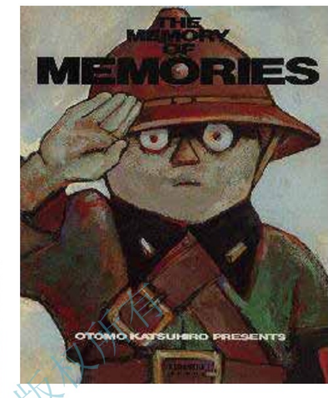




图2-157 《记忆》三部曲(作者：大友克洋，丙烯)





图2-158 大炮之街(作者：大友克洋，丙烯)

《大炮之街》（图2-158）的色彩计划是动漫题材中少见的灰暗色调，封闭的城市中，纯真的小学生唯一的志愿是成为炮台司令，却不知道他们的敌人是谁。反讽的笔触中，无理性的服从和自我蒙骗清晰而辛辣地被揭露。虚构的情境中体现的不安和忧虑，使《记忆》三部曲（图2-157）成为大友克洋对人类意识的关怀之作。

2. 动漫插图的创作手法

在动漫插图绘制中有一些使画面效果增强的技法，如在表现激烈的对决场面，可以运用大量的拟声的文字并绘制成动感很强的美术字，表现激烈的速度或爆炸场景时可以运用大量的速度线，表现天空、大地等大片单调的场景时可以贴上网点纸，等等。其人物的神态和动态表现也有固定的规律和套路，这一些志于学习日式漫画的学生可以通过自学完成，因为在日系漫画中艺术的原创色彩并不是最为重要的，而精彩的故事情节才是首要的，但是仍然有少数艺术家仍然在进行艺术语言的探索，如前所述的大友克洋的《大炮之街》就充分体现了艺术本身的魅力，艺术家探索了油画技法融入漫画创作，赋予漫画厚重的肌理感。

总而言之，无论是传统的独幅漫画、四格漫画、六格漫画，还是后来的长篇系列漫画，其插图的创作都强调造型的准确和动态的传神，因此对绘画者的造型功力的要求相当高。《花生》漫画的创造者查尔斯·舒尔茨曾经说：“想要成为漫画作家，唯一的办法就是要每天坚持创作。”话虽朴实，但却是知易行难的真理。



图2-159 《蜘蛛侠》彩绘漫画版本(作者：吉马斯著，巴格利绘，钢笔+电脑填色)

《蜘蛛侠》（图2-159）是40年来美国影响最大的连环漫画，曾为美国青少年迷茫的象征。在最初的《蜘蛛侠》版本中，主角是一个学生被放射性的蜘蛛咬后获得了蜘蛛般的超能力的故事。蜘蛛侠既具有超级力量又被各种个人问题和挫折困扰，因而作品拉近了作品人物与读者之间的距离，使读者能进入密友般的超级英雄真实的内心世界，在一个有仇未报的悲喜剧中，他的故事牵连着读者，让真实世界的读者展开想象的翅膀进入超级英雄的境界。





图2-160　《变形金刚》漫画及依据漫画改编的电影海报(原著作者：威尔金斯)

《变形金刚》（图2-160）这个极为经典的长篇漫画系列可以说是20世纪工业文明史的一个总结，汽车、飞机、手枪甚至录音机这些工业产品拥有了生命，彼此之间大打出手！甚至威胁到人类的命运，这绝不是幼稚的童话，而是对于人类命运和科技本质的终极诘问。同时，精彩的故事情节和富于想象力的机器人造型对于青少年拥有极大的诱惑力。《变形金刚》的成功告诉插图艺术家和想成为插图艺术家的人：只有同时拥有哲学家的思考和儿童般的想象力，才能真正创作出有影响力的传世佳作。

练习题

1. 仔细学习尼桑SUV等优秀的海报，选择一个主题，如减肥或禁毒，通过幽默的方式画出一个系列的插图式海报。

2. 选择一本你喜欢看的杂志，为其中一幅没有配图的文章配图并体会杂志插图的特点。

3. 选一首唐诗，然后体会其意境，并画成插图。

4. 把《东郭先生和狼》或是《滥竽充数》等小时候学过的小故事画成连环画，并给他配上简短的说明文字，送给你周围的小朋友看看。

5. 找一个小幽默的文本，把它绘成一个六格漫画。

6. 找一首你喜欢的歌曲，仔细聆听，并用画笔画出你的感受。

7. 用插图画为学校或班级的迎新或新年晚会做一个形式简洁的招贴，要求主题明确又不落俗套。

第三章　插图设计的风格

【教学要求】

要求学生了解插图风格的多样性、风格如何契合插图的诉求和定位，以及如何为插图营造鲜明准确的风格等。

【教学目标】

希望通过学习掌握插图设计中几个最为重要的风格，如古典风格、写实风格、街头风格、哥特风格和童稚风格等的设计要点和代表作品。

【本章要点】

(1) 以古典风格为主的插图作品都强调对于绘画传统的深入学习。
(2) 平时多注重临摹、速写和即兴创作。
(3) 注意积累图像学和符号学的知识，懂得让图像说话的道理。
(4) 深入生活，从生活中挖掘灵感，使创作和生活融为一体。
(5) 无论是哪种风格，想象力的培养都是第一位的。

插图和所有艺术形式一样，拥有极为丰富的艺术效果和艺术风格，这不但取决于设计师的欣赏趣味、知识结构和创作习惯，还取决于表现的内容、出版者的倾向和出版的定位。由此看来，插图设计的风格不是绝对自由的，但是擅长不同设计风格的设计师可以根据自己的意愿选择不同的项目进行表现。根据编者调查的结果，国际插图画界盛行的艺术风格大约分为以下7种。

第一节　古典风格

古典风格是所有插图风格中最古老的风格样式，是所有样式的准绳和模范，它强调严整规范的造型，平稳方正的构图和鲜明沉着的色彩。用现代艺术家的眼光看来，古典风格规范有余而创意不足，实则不然，古典精神是简单中蕴含复杂的变化，寓奇妙于平实，学习古典风格的插图艺术时应当注意这个认识上的误区。

一、古典风格的艺术特质

1. 古典风格的构图手法

在所有插图艺术风格中，古典风格是最为高雅的，但也是最难于表现的，其要求创作者对于古典文化和艺术有较为深厚的了解。古典风格的插图强调构图的均衡和稳定，这依赖于在画面中隐藏的轴线，如《拉奥孔》和《大浴女》中的等边三角形，或者《上帝创造亚当》中的对角线构图，再或者《最后的晚餐》中的水平线构图等，这一切都会对于观者产生稳定、平缓和舒畅的心理暗示。

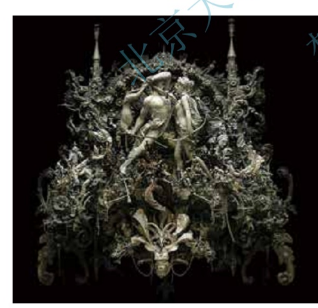


图3-1　猎野猪(电脑绘画)



图3-2　魔戒(布面油彩)

图3-1的中心表现了传统的希腊神话故事，除此之外画面的框架构图也呈古典的大三角式。图3-2的趣味中心是一个巨大的掉落了头颅的石像，构图稳定，中心明确，也属于古典范畴。

2. 古典风格的光色设定

在色彩上古典风格的插图画家倾向变化丰富的灰色调子，大多数画面偏暖，不会出现过分鲜明和刺激的颜色，而大多数的画面上还会出现明暗调子，这来源于达·芬奇的教诲，他认为在绘画中，早晨和黄昏时那种半明半暗的色调最为迷人，这使一切古典绘画都追求一种昏黄色或银灰色的画面感觉，如同达·芬奇的《瑶贡特》、伦勃朗的《夜巡》。



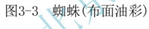


图3-3 蜘蛛(布面油彩)



图3-4 泪洒帕都亚(作者：曹昊，布面油彩)

图3-3与图3-4两幅插图色彩一冷一暖，但是都强调了色阶的丰富变化和主题色彩的明确性，在古典式插图中色彩不是最为主要的因素，而是为了烘托画面的气氛。

3. 古典风格的艺术魅力

在绘画语言上，古典风格追求细腻写实和真切感人，这一点可以从法国画家多雷的插图《神曲》系列中感受到。大多数古典风格的插图使用传统的绘画方式进行创作（如油画、水彩、铜版画或水墨画等），似乎这样才会产生和古典大师类似的效果，古典风格的插图不倾向玩弄过于夸张和怪诞的效果，虽然可能让人有过于中规中矩的感受，但其细节的一丝不苟和氛围不遗余力地营造又会使观者在方寸之间看到一个神奇的幻想世界，并叹服艺术家极为精湛的技艺。

大多数古典风格的插图追求的只是古典的形式，但是内容可能和古典毫无关联，甚至是对于古典的叛逆，因为创作者毕竟是生活在当下，这和杜尚、达利对于古典文化的态度是相似的——喜爱，但不放弃批判！



图3-5　飞行试验(作者：曹昊，布面油画)



图3-6　茧的故事(作者：曹昊，布面油画)

图3-5与图3-6画面有一些诡异和忧伤，色调幽暗和清冷，艺术家表现了一个自闭和落寞的现代人的内心世界。

二、古典插图的手法分类

1．单色线描图

单色线描没有色彩，它通过留白、排线和涂黑等手法形成画面的色调层次，更通过细劲有力的线条形成了画面的韵律和神采，它的样式根据构图的要求而有所不同，形式十分多样，如可以纳入圆形构图或者不设边框，甚至把画面置入完全涂黑的方形构图之中，这些手段都可以弥补其单色的缺陷。



图3-7　暮光之城(作者：曹昊，钢笔纸本)



图3-8　美人卷珠帘(作者：张妹，钢笔纸本)

图3-7与图3-8两幅作品为较典型的古典绘画，圆形构图饱满端庄，绘功准确流畅，可以看到英国艺术家比亚兹莱的影响。



图3-9　海的女儿1(作者：曹昊，钢笔纸本)



图3-10　海的女儿2 (作者：曹昊，钢笔纸本)

安徒生的童话具有浓厚的诗意和浪漫色彩，其插图追随了这种感受（图3-9与图3-10），用大片细密游动的小点和黝黑的背景营造幽深神秘的海底世界，雪白纯洁的美人鱼纵情游弋，诗意盎然。



图3-11　奥赛罗(作者：曹昊，钢笔纸本)



图3-12　阿尔特米斯(作者：曹昊，钢笔纸本)

图3-11与图3-12中，线条细劲，构图繁密，是对于19世纪维多利亚时代书籍插图的一种意象模仿。

2. 罩染着色图

罩染着色是古典绘画最为主要的着色方法，我们熟悉的名画《蒙娜丽莎》就属于这种技巧，它并不限于油画和淡彩画等西方画种，也包括东方的工笔画和细密画。艺术家用较薄的颜色一遍遍罩染画面，而不是用厚颜料一次性涂抹画面。罩染的效果是细腻丰富，又像薄纱透明而稀薄，画面效果较为透气、空灵。



图3-13　俄狄浦斯(作者：安格尔，布面油彩)



图3-14　船头(作者：弗里德里希，布面油彩)

图3-13与图3-14两幅都是古典主义画家的作品，他们并未把自己的作品定位为插图，但是其叙事的绘画手法，构图的方式很有几分插图画的神韵，这是值得当代的插画家学习的。



图3-15　兰花草(细密画)

3. 线描着色

线描着色可能是运用最多的古典式插图的手法了，它用双钩塑造形态，然后浅浅地敷色，不遮没细线描绘的外形，它手法便捷、操作容易、效果淡雅，在世界各国都有大同小异的版本，在中国这种画法叫做工笔画，在日本叫做日本画，在伊朗叫做细密画（图3-15），在欧美叫做水彩画（图3-16），虽然名称不同，但产生的画意都是相近的，如果对于古典式插图有着浓厚的兴趣但又基础薄弱的学生可以从此法入手。





图3-16　山鲁佐德(水彩)



图3-17　广告插图1(综合技法)

信奉伊斯兰教的艺术家善用细密的笔触描绘作品，风格极为典雅秀丽，色彩明艳，透彻地展示了东方人含蓄内敛的审美境界，但是由于伊斯兰世界的封闭，细密画对于当今的插图世界影响力极为微弱，这是让人遗憾的。艺术家绘制的方式可能是用极细的描笔蘸研细的矿物质颜料和水画成，效果真切，质感细腻。

很难想象在艺术表现上较为保守的传统插图手法能运用于时代感很强的商业广告上，但是仔细看一下图3-17图3-18就会明白：虽然构图对称，繁密有古典气象，但是所有的元素都被置换，色彩也变得非常迷幻。艺术家的创作手法可能是手绘并用水彩着色，最后把图像导入电脑做鲜明化处理。



图3-18　广告插图2(综合技法)

第二节　写实风格

写实风格和古典风格的艺术语言是相似的，如前文所述，均衡构图、昏黄的色调、细腻的笔触等，但是写实性插图关注的是现实世界，而不是古典艺术中的理想和宗教情感共同营造的梦幻世界。平庸、衰败甚至是丑恶的现实在写实艺术家的眼里也比虚幻的理想世界来的亲切，因此，在对人类和世界命运的关注上，写实主义画家和传统艺术家区分开来。

一、写实风格的历史沿革

在我国，写实性绘画风格曾经占据建国后艺术史的全部，并且形成了较为成熟的体系。直至今日，写实艺术和学院派还是不分家的一对，这一切对于插图风格有着极为深远的影响，盛行于20世纪50年代后的连环画、小人书，也算是具有中国特色的插图画艺术，表现的内容不外是革命英雄的故事或是传统文学名著中的桥段。老一辈插图艺术家如贺友直、华三川、戴敦邦、刘继卣和程十发等，十分善于用细腻传神的笔法表现引人入胜的场景和深入传神的心理描写，同时还形成了自己独特的风格，如贺友直擅长使用水墨画的笔法和极具构成感的画面营造清冷奇绝的氛围，如他晚期作品——鲁迅先生的小说《白光》；程十发从陈老莲的版画中吸取营养，人物形象凝练，如《中国古代寓言故事》，都是早期插图艺术的精品。

在国外，写实风格也普遍受到认同，虽然在插图艺术界，写实风格略显陈旧，但是一些纪实性强的项目却需要它，如反映一个真实的历史事件或一个著名人物的故事的书籍或广告插图，或是一些极端虚幻的脚本用写实手法表现也会迷惑观者的视觉，让他错误地以为这是真实的。



图3-19　骷髅幻戏图(作者：李嵩，纸本墨彩)



图3-20　钢琴课(作者：曹昊，布面油彩)

图3-19与图3-20两幅作品，一幅单色，一幅着彩，一幅水墨，一幅油彩，似乎十分不同，但是都用极为写实的笔法描绘了虚幻的意境。

二、写实插图的手法和古典插图的手法的相似性

写实风格绘画需要较强的绘画功底，但对于插画师的想象力和文化内涵却没有太多的要求。在绘画史上，西班牙的维拉斯开支、法国的米勒、库尔贝、杜米埃和德国的门采尔是这一方面的能手，任何对于写实插图具有兴趣的学习者只要潜下心来学习这几位大师的作品，一定会有进益和心得。写实性插图和古典插图的画法都是相似的，基本也拥有油画、水彩、水墨小写意等，下面将通过欣赏案例的方式来进行了解。

1. 抒情风格

艺术家使用水彩、丙烯、堪培拉或者水墨等颜料淡淡覆色，分几次完成，作品呈淡雅的色彩感觉，适合抒情和叙事风格的插图绘画，但其不太适合历史题材的厚重感。



图3-21 窗外(布面丙烯)



图3-22 遐想(水彩+摄影)

图3-21中，一黑一白两只大狗望着窗外，默契的动作让人联想起他们之间的关系……艺术家细腻真实的表达和纯真的内心获得了观众的共鸣。图3-22遐想中的美丽女性一定也勾起了观者的遐想。



图3-23 站台(水彩)

站台一直都是让人伤感的地方，更何况在漆黑的深夜。图3-23中少女孤独的身影和冰冷的煤气灯光产生了浓浓的乡愁。艺术家一定受过较为严谨的建筑表现技法训练，站台密布的管线的写实性描绘让人产生对于画面真实感的信任。



图3-24　吻(水彩)



图3-25　驯服(水彩)





图3-26　帕伽索斯(水彩)



图3-27　丽达(水彩)

图3-24～图3-27四幅作品是写实风格中具有强烈浪漫主义色彩的作品，可以清晰地看出作者对于古代希腊罗马神话传说的喜爱和深厚的文学艺术修养，人物形态优雅，浑圆细腻，着色真切自然，实为不可多得的优秀插图作品。

2. 凝重风格

厚重风格往往使用油画、素描和石版画的技法完成，艺术家使用粗重的笔触和厚厚的颜料堆积具有质感的画面，使绘画呈现浅浮雕般的质感，这种强劲和具有感染力的风格适宜于描绘悲剧故事和历史题材。



图3-28 鳕鱼(布面油彩)



图3-29 蝗灾(布面油彩)

图3-28与图3-29把生物书中的昆虫图解和风云变幻的自然场景的自然融合，造型准确、色彩灿烂、手法精到、效果厚重。



图3-30 兔子(作者：Ryohei Hase，绘图板绘画)

图3-30艺术家使用绘图板绘制，但是效果厚重，色彩过度细腻，接近传统的油画技法。



图3-31　异形(作者：Ryohei　Hase，数位板)



图3-32　唇膏(炭笔)

图3-31与图3-32两幅作品风格迥异，图3-31显得魔幻，而图3-32简洁空灵，但绘制手法都极为厚重，显示了高超的造型能力。

第三节　街头风格

现在街头的绘画已经十分商业化，涂鸦插画师也成了一种职业，除了艺术家的自由创作之外，很多的涂鸦成为城市景观的一部分。例如，去美化一栋大楼临街的老旧的立面墙，营造一个艺术区或者商业区的艺术氛围，或者掩饰贫民区或者施工工地的混乱等。涂鸦在一定程度上相当于在许多社会主义国家相当盛行的壁画和标语，起到宣传和美化环境的效果。它作为插图绘画中的一个新品种，为艺术走出书斋和博物馆去服务社会起到十分积极的作用。

一、街头风格的历史沿革

街头风格又称涂鸦，这是一种来自于欧美的文化，一些有艺术天分又渴望表达的年轻人通过便携的油漆喷桶在废弃的墙面、地面、屋顶甚至别人的门面绘制的地景艺术。在这种艺术形式发展的早期，由于城市的管制和干涉，艺术家被迫到城市的边缘和贫民地区以及地铁站口这些奇怪的地方进行创作。由于绘制者的水平参差不齐，艺术水准不高，主流艺术界一直持一种不太认同的态度，并被认为是一种胡乱的“涂鸦”，但是任何艺术形式都有赖于大师的出现，自从哈林等涂鸦画家的作品逐渐为理论界认同后，涂鸦艺术逐渐被认为是艺术走向生活或是平民的“艺术自觉”的一种反应，而获得了在美术史甚至是设计史中的地位。

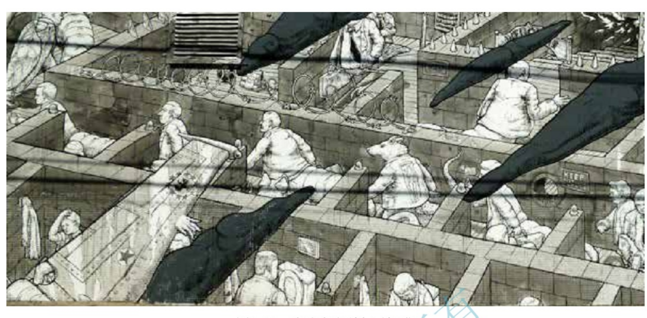


图3-33 盥洗室(丙烯+墙面)

图3-33使用了简洁的单色白描式绘画进行表现，以俯瞰的角度表现了在卫生间人兽混杂的混乱场面，显得颇为超现实。

二、街头风插图的艺术特质

1. 传统涂鸦的特质

大多数的街头涂鸦是插图风格的作品，由于许多涂鸦是用喷桶绘制的，带有极为流畅和随意的感觉，但并不精确，这与纸本和布上绘画很大的区别。但是涂鸦风格的绘画语言作为流行文化的代表正强劲的渗透到纸本插图的领域，以至于传统的较为严谨的绘画空间逐渐被这种手法随意、天真烂漫的风格蚕食。如今越来越多的插图艺术家采用这种手法进行创作，同时许多传统的绘画艺术语言也走出画室，成为新涂鸦并蔓延在城市的大街小巷。

图3-34与图3-35都是较为传统的街头涂鸦，艺术家通过绘画的方式装饰卷闸门、破墙或者废弃的锅炉，让画意和环境巧妙的结合，如图3-35中四个锅炉变成了形象各不相同的宇航员，颓废的街区立刻变成了梦幻的太空基地。



图3-34 灰鸽(涂鸦)



图3-35 四兄弟(涂鸦)

2. 新涂鸦的特质

和传统涂鸦的随意性不同，新涂鸦往往事先做了调研和策划，以使其艺术风格和周边街区自然融合，并带动起艺术氛围和人气，在绘制上也做足工夫，强调严谨细腻，一丝不乱。新涂鸦的作用已经和街边的巨幅广告牌已无二致，涂鸦的商业化对于涂鸦本身的好坏可能并不重要，因为艺术走向商业本身就是对艺术的支持和赞同。对于涂鸦艺术家来说，多方面吸收各种艺术语言的重要性远远大于对传统涂鸦的纯化，总而言之，艺术的公共化正是自涂鸦开始。



图3-36　食人鹿(涂鸦)



图3-37　昆虫(涂鸦)

艺术家在某处精心绘制图画，甚至还加上艺术家自己的表演，形成一幅具有创意的综合作品，如图3-36。图3-37绘制精致，色彩丰富，犹如纸上作品。

三、街头风插图的手法分类

1. 擦除法涂鸦

这种手法显得十分即兴，艺术家用手指、笔刷或木棍等工具，在一片覆盖着粉末状介质的平面上进行绘画，和平常的方式正好相反，用手抹过的地方是暗面，而留下的地方是受光面，常见的是在一片灰尘覆盖的区域，如积雪覆盖的大地、被沙覆盖的汽车等。艺术家快速作画时，好像在和时间赛跑，主要因为这些作品存留的时间短暂，所处位置奇怪，往往为人们带来不意外的惊喜，成为都市枯燥生活的一抹亮色。

风沙过后，幽默的插画艺术家在蒙上了厚厚灰尘的车窗上作画（图3-38与图3-39），虽然题材有些老套，但是扎实的画功和聪明的点子还是让人会心一笑：艺术无处不在。



图3-38　蒙娜丽莎(手指＋灰尘等媒介)



图3-39　爱因斯坦(手指＋灰尘等媒介)

2. 精细勾线涂鸦

精细勾线是一种传统的绘画技法，但运用在街头涂鸦上却是近年来的事情，这说明传统插图绘画和街头涂鸦风格的互相渗透。艺术家使用传统的画笔和颜料把墙当做普通的白纸作画，手法就是标准的单线平涂，步骤是先勾草图，再上色，最后勾墨线，其画面效果就像放大的纸本，展现了艺术家深厚的传统功力，同时也显示了涂鸦绘画巨大的包容能力。

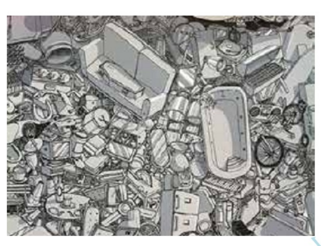




图3-40 废墟(丙烯＋墙面)



图3-41 吻(丙烯＋墙面)

图3-40是一幅巨大涂鸦的局部，和早期不大专业的涂鸦不同，现在的涂鸦大多由专业的插画师制作，不计工本，视觉效果十分震撼。图3-41的作者独辟蹊径，他用优雅的笔触，干净的颜色在街道的拐角处绘上一对恋人，“他们”旁若无人，热情拥吻，给冷冰冰的街道增添了一丝温情。



图3-42 墙面上的行走1(作者：江林，丙烯＋墙面)



图3-43 墙面上的行走2(作者：江林，丙烯＋墙面)

图3-42与图3-43是一位同学的毕业设计的一部分：在风景如画的林间，被剥了皮的动物们正在艰难的求生，鲜血一滴一滴地流下来，通过公共空间的涂鸦艺术发出保护动物的呼吁，这正是插画设计师义不容辞的责任。



图3-44　吹气球(丙烯＋墙面)



图3-45　大爆炸(作者：格哈德·迈耶，涂鸦)

图3-44通过一个连续的画面表现一个小故事，这种手法类似于传统的四格漫画，在插图的范畴中不仅扩大了空间的概念，还延续了时间，让行人在行走时阅读一个有趣的故事，这不啻是涂鸦插图的发明。图3-45是涂鸦艺术走进室内展示空间的一个案例，同时我们也看到涂鸦也开始涉及当代艺术研究的范围，并探索严肃的主题和绘画风格。

3. 写意式街头涂鸦

这里介绍的是使用喷漆筒，或是油漆匠使用大排刷在墙面上画出的粗犷作品，作画者大多数只打腹稿，借着夜色一挥而就，这类作品强调大效果，不求细节，往往被专业人士认为过于粗疏，但是他们有着和环境紧密结合的优点，往往和街景互相辉映，产生纸上作品所没有的魅力，著名的此类作品当属柏林墙上的涂鸦。



图3-46　大乌贼(丙烯＋砖墙)



图3-47　大蝙蝠(丙烯＋粉墙)

在贫民区的挡土墙上，艺术家画了一群人在船头奋力地拉拽一只大得出奇的乌贼（图3-46），我们仿佛能够透过画面听到渔民的呐喊声，此地原有一条河流，和绘画会产生呼应的效果，但在旱季这幅画就会显得有些奇怪。图3-47同样巧妙地运用了环境，这在中国的设计理论体系中被称之为“借景”，色彩鲜艳的民宅成了涂鸦有趣的背景，倒吊的大蝙蝠和孩子的对望使画面富于生气，这是传统的纸上插图所无法大到的效果。

第四节 哥特风格

哥特风格对插图画艺术影响至深，它抓住了每个人内心都有的阴暗面，再加以极致的表达和强化，这使得每一位读者都会在哥特式的插图画中发现一个不一样的自己。因此其受到世界各地读者的追捧。本节将从心理学的角度去探索插图创作的特殊风格。

一、哥特风格的历史沿革

1. 哥特风格本是一种建筑风格

哥特绘画风格来源于哥特式建筑，这是一种11世纪下半叶起源于法国、流行于欧洲的一种建筑风格。哥特式教堂的结构体系由石头的骨架券和飞扶壁组成，这样可以使教堂的高度大大增加，为使建筑的装饰绘画和雕塑、建筑的高度相协调，设计师和艺术家拉长了艺术表现中的人体及所有物象，呈现了一种纤细修长而又略带忧郁的艺术气质。心理学家认为哥特艺术的盛行体现了人对于死亡和疾病的恐惧和好奇，最终这种极为复杂和纠结的心理被物化了，从而形成那些哥特式的形象。

2. 哥特风格波及了所有艺术门类

哥特艺术风格的神秘和诗意使所有人着迷，影响波及电影、音乐和文艺，当然也包括插图艺术。在20世纪90年代，重演了每一个世纪末都会出现的“世纪末恐慌”，死亡、疾病、忧郁和神秘成为艺术表现的主题，因此黑暗神秘的哥特风格也再度焕发了生机。

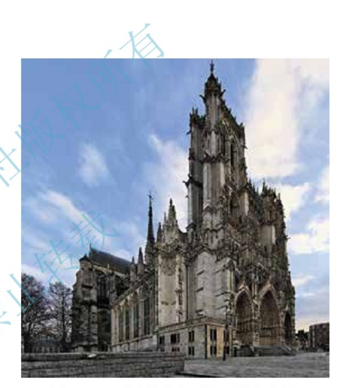


图3-48 亚眠大教堂(13世纪哥特式建筑)

哥特艺术最重要的特点就是其惊人的高度，这是凭借成熟的静力学知识和娴熟的石工技巧的融合而造就的，这种建筑样式对于艺术的影响就是所有的造型为了适应其高度而进行了有趣的拉长，拉长的造型显得纤弱而苗条，这种艺术风格成为后世所有哥特艺术形象的灵感源头（图3-48与图3-49）。

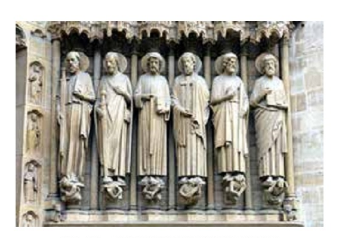


图3-49 圣徒们(13世纪哥特式雕塑)

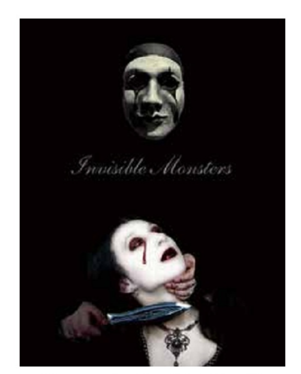


图3-50　黑潮乐队CD封套(哥特风格)



图3-51　清净受胎(作者：曹昊，布面油彩)

在音乐、戏剧、电影以及服装设计等方面，哥特艺术提供了源源不绝的灵感，因为哥特艺术具有一种冷艳的美感和无法言说的神秘。黑潮乐队的音乐封套上表现了谋杀的场景（图3-50），而“清净受胎”的名字也带有宗教的意味，这也间接地解释了所有哥特艺术的共同特点：宗教和死亡（图3-51）。

二、哥特风格插图表现的主题

1. 哥特风格插图的场景

哥特风格插图画艺术离不开对于死亡和疾病的联想和讴歌，表现的故事场景大多数是在教堂、坟墓、古宅、废墟和实验室这样的地方。

图3-52　解剖学课(钢笔画)



图3-53　魔兵(纸本水彩)

图3-53是典型的哥特艺术，娴熟的绘画技术和悲凉的色调，描绘了一个不存在的妖魔世界。

2. 哥特风格插图的主角

哥特式故事中的主角往往是吸血鬼、骑士、女巫、中邪的公主、狼人和僵尸，这些可怕阴森的形象如果描绘得当，往往会给观者带来意想不到的视觉刺激，因为这样会满足人们对于怪异物象的癖好。

图3-54中三幅画面描述了一个人妖魔化的过程，表现方式借鉴了电影中的蒙太奇，十分灵动诡异。画面松动流畅，毫无紧张感，显示了高超的画艺。



图3-54　无题(综合技法)



图3-55　异形系列(作者：H.R.GIGER，素描)



图3-56　天魔(作者：天野喜孝，水彩)

“异形系列”电影是20世纪80年代最为流行的哥特风格与科幻相结合电影，它幕后的原创漫画也是哥特插图的经典之作（图3-55），乍看起来，颇有几分机械美学的意思，但是笔直而且颤动的形态和黑暗幽冷的色彩却告诉人们：哥特风格是它的灵魂！作者使用了学画者都会使用过的炭笔，画出了极富质感的复杂画面，这一点告诉人们工具并不是最重要的因素，关键是使用它的人。

3. 哥特风格插图的道具

表现哥特式故事的插图总要设置许多道具以渲染气氛，故事会显得更加生动真实，艺术家则偏爱绘上十字架、荆棘、带血的玫瑰、魔杖、猫头鹰、骷髅、尸体、盔甲、棺材等古灵精怪的物件，使画面更加丰富，甚至繁琐，因为繁复的图像堆积也是哥特艺术的一个重要特点。



图3-57　莎乐美(作者：曹昊，钢笔纸本)



图3-58　蝙蝠女(作者：雷凯撒，电脑绘画)

莎乐美是圣经故事中极为妖艳的公主（图3-57），也是王尔德的著名剧本的主角，画面强调的书本、瘆人的毛虫和阴郁的黑袍，都是哥特式绘画不可缺少的元素。



图3-59　胎藏界系列1(作者：曹昊，钢笔纸本)



图3-60　胎藏界系列2(作者：曹昊，钢笔纸本)

胎藏界是藏传佛教的概念，笔者借用它来表现心中的世间百态，构图取佛教中的桃形壁龛，表现了浮华的花花世界，但是在黑暗中有诡异的幽灵在冷冷地凝视。在风格上，艺术家追求带有怀旧风的老上海意味，中国特色十分鲜明。艺术家绘制的方式是先用铅笔打稿，再用钢笔勾线，黑色填充部分使用马克笔涂抹两次（图3-59与图3-60）。

4. 哥特风格插图的氛围

哥特式绘画的时间一般设定为月圆之夜、葬礼之时或是万圣节；人物则穿着长袍，身材消瘦、脸色苍白、行为诡异，这些形象的灵感来自于哥特式大教堂外密密麻麻的圣徒雕像装饰；其画面氛围往往阴暗深沉、寒冷肃杀，这是因为在洛曼式或者哥特式的教堂中，室内光线并不是特别充足，所有的插图作者应当都有这方面的深切感受。



图3-61 灵修(作者：Ryohei Hase，绘图板绘画)



图3-62 潘多拉(作者：曹昊，布面油画)

在对未知事物强烈的好奇心的驱使下，人们画出就连自己也不明白的绘画作品，不要因为他们画出了你没有见过的画面而责怪他们，因为透过这些绘画，你可以看到另一个自己（图3-61与图3-62）。

三、哥特风格插图的精神内涵

蒂姆伯顿的《剪刀手爱德华》和科波拉的《德考拉》应当是哥特式电影的登峰之作，导演们通过剧情告诉观众，哥特式的冰冷只是一层外衣，人性和爱情的温暖才是终极的主题，这也是在告诉喜爱哥特风格的艺术家和读者，不要只迷恋于哥特式的神秘感和异国情调，这样永远也抓不到哥特式的“风神”，而只是皮毛。



图3-63 鬼娃娃(亚克力)

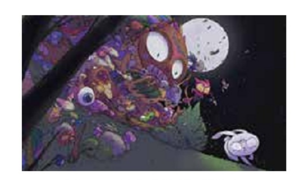


图3-64 月夜追捕(电脑绘画)

在哥特式绘画中有一个特别的版本——“儿童哥特”，诡异的壳、温馨的核是怪娃娃们的最爱。透过儿童纯真的双眼看待世间一切可怕的事物，也许会有不一样的感受。这是艺术家用油画颜料画在椭圆形的画上，再给作品裱了一个十分“哥特化”的镜框（图3-63）。



图3-65　无题(作者：Fernando Vicente，布上油彩)



图3-66　无题(作者：Fernando Vicente，布上油彩)

图3-65和图3-66是1963年出生于西班牙马德里的Fernando　Vicente的解剖绘画作品，风格灵异，又蕴含古典绘画的高雅和宁静。艺术家用大型圆规把画圈在圆形框中，方圆对比，十分强烈！

第五节　科幻风格

科幻风格可能是最受男孩子欢迎的插图风格。机器人、宇宙飞船、外星生物、UFO、怪兽、哥斯拉和机械战警等，这一切体现了人类内心对于不可知的未来和太空那种掺杂着畏惧和向往的复杂心境。

一、科幻风格的历史沿革

科幻风格的插图画来源于科幻小说，19世纪的玛丽·雪莱写了第一本科幻小说《弗兰肯斯坦》，就定下了科幻小说的基调，那就是：人类执著的创造力总有一天会毁了自己。因此此后出现的大多数科幻插图画都体现了一个主题：复仇。早先的人造人变成了核辐射导致的大怪兽，用自己发明的武器武装而成的邪恶科学家或是被星际殖民的外星人……这一切都使科幻风格的插图变成了包着科学外衣的人的故事。因此，在插图创作中最不可忽视的是在令人眼花缭乱的机械和飞船的背后，是否包容着一个关心人类命运的终极命题，插画师应当把这些作为主要表现的内容，尤其是人物内心活动的刻画。



图3-67 隐者(水彩)

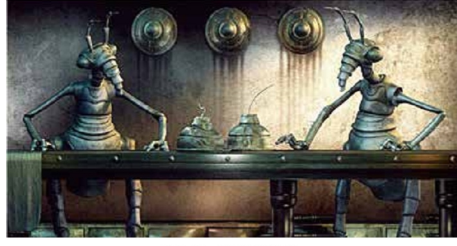


图3-68 对话(CG插图)

图3-67使用传统技法绘制，强调构图和画面的经典性。图3-68画面窄长、光线幽暗、风格写实，创造了梦幻般的外星场景。

二、科幻风格插图的困境

科学幻想充塞了孩子的梦境，也充塞了插图艺术家的脑海。虽然科幻风格一直都很热门，擅长此道的插画师也不计其数，但是想要对他进行突破却是难上加难，欧美插画师突破的诀窍和套路只有一个：科幻＋中世纪＋武士道＋中国功夫，代表作品就是电影《星球大战》。但是背着“科学＋幻想”的招牌，幻想力的缺失却是科幻风格的隐痛，因此要奉劝那些迷恋外星生物和机器人的插图画爱好者们，去看看那些较为传统的作品，如达利、马格利特、恩斯特或者德尔沃的作品，虽然这些绘画并没有特别的未来感，但是他们所拥有的魅力的幻想却是所有热爱绘画的人的共同财富，当然也包括科幻风格的插画师。



图3-69 画家(水彩)



图3-70 最后阶段(水彩)

艺术家充满热情地描绘了复杂喧嚣的科幻场景，其造型结实有力，色彩淡雅沉着，虽为水彩，但好像油画般厚重（图3-69与图3-70）。

三、科幻风格插图的分类

科幻插图画对于插图艺术家的挑战是对于科学的了解，复杂的机械和生物结构都是科幻故事常常出现的元素，平时多画画机械图和生物学解剖图，是启发思维和锻炼造型能力的好办法。

1. 恋物母题的科幻风格

许多科幻小说中对于未来世界的交通工具和机械设备交代得特别详细，这种细节的真实性保证了整体情节的荒谬性的存在可能，为了支撑整个文本的真实性，艺术家必须把作家用语言描述的子虚乌有之物描绘清楚。为此，艺术家需要查阅大量工程机械类图像资料，与此类似的任务还有未来生物和外星生物的奇形怪状，这也需要艺术家对于生物解剖学的熟谙，这些造型的绘制现在都已经成为一门学问，非常值得研究和探索。

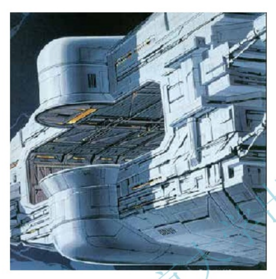


图3-71　飞船(纸本水粉)



图3-72　火车(电脑绘画)

飞船和犹如昆虫的怪异火车描绘干净利落，非常精彩，单单从这一点就会给人很大的视觉享受，这正是科幻风格的魅力所在：它展示了一般绘画作品所缺失的理性和精确。因此好的科幻作品会启发科学家的灵感，此话绝不是虚言（图3-71与图3-72）。

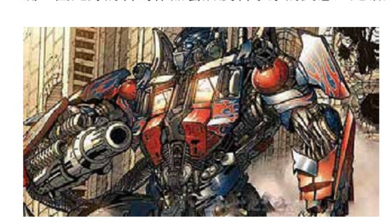


图3-73　擎天柱(电脑绘画)



图3-74　墓地里的蜘蛛人(电脑绘画)

图3-73与图3-74两幅作品兼有古典绘画的优雅和均衡，又有科幻故事的怪异，加之绘制精确传神，设计色彩鲜艳明快，实为雅俗共赏的优秀作品。

2. 人性母题的科幻风格

在所有的科幻小说或是科幻电影中，人性和人类的命运探索都是不可回避的重要议题，科幻作家尤为关注科技的发展对于人类生活的影响。因此插图艺术家不可过于沉迷在稀奇古怪的形态物象中，而应在画面中对于人的动作和心理刻画有所侧重，“人”才是科幻插图作品中的“画眼”。

在欧美国家的科幻小说中还有一种潮流，就是把科幻内容和希腊、罗马甚至北欧神话结合起来，这样既丰富了创作者的想象力，也使科幻作品具有了文化的深度。



图3-75　征服(电脑绘画)



图3-76　山鬼(作者：天野喜孝，水彩)

图3-75表现了极为高超的三维软件应用能力和造型能力，气氛紧张肃杀，好像电影中的场景般真实。图3-76中日本艺术家天野喜孝借鉴了中国神话故事“山鬼”创作了这件作品，美丽柔弱的少女和粗壮凶猛的豹子形成了鲜活有趣的对比。

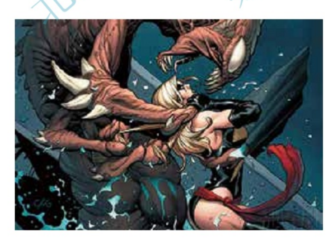


图3-77　女蝙蝠侠和怪兽之战(综合技法)



图3-78　邪恶的蝙蝠侠(电脑绘画)

图3-77是较为典型的美式科幻场景，拥有性感身材的女超人和怪物搏斗，似乎陷入了危险，让观者禁不住为她捏了一把汗，但是用不了多久她就会反败为胜。狂暴的场面、飞溅的水花、暴力和艳情并存，满足了所有的观者。艺术家先用钢笔勾线，然后在电脑里转化为色彩鲜艳的立体画面。

4. 现实母题的科幻风格

现实生活永远是科幻小说的不竭源泉，人们为了从平庸无聊的现实生活中逃脱出来而奔向科幻世界，但是科幻世界是现实世界的派生物，它所有的情节其实都是现实的变体，因此作为插图设计师，应当好好体验自己的生活，发现有趣或者有意义的事情，它可能会成为作品中的“哏”（相声术语：“笑点”的意思）。



图3-79 员工的梦魇(数位板绘画)



图3-80 抢救(数位板绘画)

图3-79是一件幽默的作品，啃着面包圈、点着蜡烛正在加班的员工忽然遇到了变成怪兽的老板！他举着一张图纸，好像在苛责着什么……后面的安全通道导示居然显示着：NO EXIT （没有出路），这怕是劳累过度的员工的一个噩梦吧！

5. 历史母题的科幻风格

这可能是最为典型的一种科幻情节模式，在著名的科幻电影《星球大战》中，未来的战士用激光做成的宝剑格斗，在作战时还驾驶着怪兽，穿着铠甲，这就是美国人创造的科幻电影模式，看似高科技，事实上只是科幻外壳包裹着的古老的“天方夜谭”。



图3-81 战舰(纸本淡彩)

图3-81的亮点在于丰富翔实的绘画和密密麻麻的文字交相辉映，让人眼花缭乱，从而获得一种视觉满足感。虽然表现了怪异的主题，但是艺术家绘画的手法却是极为传统的钢笔和淡水彩的结合。



图3-82 树先生(布面油彩)

图3-82中骑士和恶龙作战在童话般的美妙场景里，艺术家用高超的绘画技巧再现了虚幻的神话世界。



图3-83 异形系列(作者：H.R.GIGER，素描)



图3-84 音乐世界(电脑绘画)

图3-83色彩明亮，造型怪异，似乎表现了一个人、异形和建筑的混合体，除了高超的绘画功底，我们还要向画家超凡的想象力致敬。

第六节　荒诞风格

荒诞就是不合常理，但是在生活中不合常理的事情难道还少吗？艺术家是一群敏感的人，他们觉得有必要把这些不合常理的事情披露出来，引起大家的争论和批评。因此，荒诞风格有时候体现出很强的批判色彩和正义感，但更多的时候，它表现出艺术家对于奇妙创意的喜爱，这时候荒诞就是较为单纯的奇思妙想。

一、荒诞风格的批判实质

插图画天生就是中规中矩的传统绘画的对立面，在插图的世界一切皆有可能，荒诞也不例外，但是如何把荒诞变成具有艺术性的表达，仍然是需要智慧的。在比利时画家马格利特的绘画中，一个烟囱和一条小路居然具有惊人的透视相似性，这画名为《欧几里得的散步》，体现了视觉的荒谬性和几何学的奇妙，这样的“荒谬”是富于哲理和让人深思的。因此所谓的“荒诞”只是视觉上的，在情理上却隐藏着合理性。



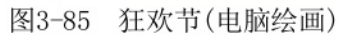


图3-85　狂欢节(电脑绘画)



图3-86　曼殊沙华(水彩)

图3-85热烈喧嚣，图3-86冷清诡异，但都表现出荒诞的气质，尤其是图3-86意境空灵萧索，颇令人回味。

二、荒诞风格插图的分类

1. 神话母题的荒诞风格

神话往往具有虚幻和离奇的特色，同理如果把荒诞的事物加上神话的“外壳”，那么荒诞的故事就有了理论的依据，从而较易为人们接受。因此，懂得古代神话可能也是学习插图艺术的学生必修课，它使人们更加富于想象力、也更加热爱古代文化。



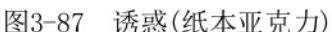

图3-87 诱惑(纸本亚克力)



图3-88 坦克女郎(水彩)

图3-87中，苹果手机吸引了蛇的目光！只要读过蛇诱惑亚当夏娃吃禁果的故事的人都会会心一笑，这也显示了“荒诞”的本质——意料之外、情理之中。苹果手机的广告画蕴藏了宗教的典故，它也是在间接地告诉观众：在这个数码化的时代里，苹果手机才应当是被崇拜的对象。同时画面中的人被画成了一百多年前的装束，无形之中提升了苹果品牌的历史感。

2. 历史母题的荒诞风格

历史和现实拉开了距离，因为生活习惯和社会状况的不同，人们往往不能理解过去发生过的事情，因此某种意义上历史具有荒诞的潜质，可以认为荒诞是插图艺术提供的营养，这样一来荒诞也拥有了岁月的厚度。


图3-89 埃赫那顿的下午1
(作者：曹昊，钢笔纸本)


图3-90 埃赫那顿的下午2
(作者：曹昊，钢笔纸本)

在华丽、温馨的室内场景中赫然坐着一具衣冠楚楚的木乃伊，到底为何？是人情的冷漠让它自我封闭起来了吗？（图3-89与图3-90）。



图3-91　登机(色粉笔)



图3-92　空气实验(作者：曹昊，布面油彩)

图3-91中系着红围巾的鸵鸟走上飞机，这是在讽刺鸵鸟的不会飞吗？图3-92中，口吐预言的女孩呈上宝贵的空气，这是在预言空气的糟糕现状吗？不管是什么，这些作品引发了人们的思考。

3. 现实母题的荒诞风格

以现实世界为创作母题，不再以狐鬼怪谈来躲避现实的残酷，这种插图流派其实拥有很长的历史，如19世纪的法国艺术家杜米埃和库尔贝就是此中翘楚，中国学术界喜欢把它称之为“批判现实主义”，如今只有为数不多的艺术家从事此类创作，但成绩斐然，值得学习。



图3-93　事故(色粉笔)

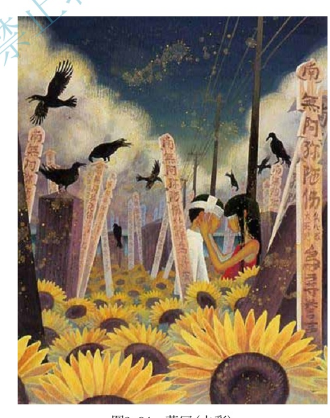


图3-94　荒冢(水彩)

图3-93中，在高楼上工作的粉刷匠摔了下来，人们都在围观那桶淌了一地的油漆，对那可怜的死去的油漆匠却不闻不问，虽然比现实荒诞，但现实社会却比它更为冷酷。图3-94表现了荒冢中的一对忧郁的恋人，他们的爱情比死更冷。



图3-95 派对之夜（丙烯）



图3-96 发福（CG插图）

图3-95与图3-96中，瓶中的女孩，发福的大卫都令人困惑而又发笑，艺术在让人深思的同时也带来欢笑不是更好？除此之外，高超的艺术技巧也十分让人震惊！



图3-97 莲花（电脑绘画）



图3-98 大章鱼（电脑绘画）

小小的女孩若无其事地在盛开着莲花的美丽湖水中和巨大的鳄鱼嬉戏，而大章鱼则和一大群小鱼玩游戏，艺术家必须有一副儿童的心态才能幻想出这些奇幻的画面（图3-97与图3-98）。

第七节　童稚风格

童稚风格主要是面向儿童的插图画风格，这是当今插图艺术的一个重要流派，意大利波隆那市每年都会举办儿童类书籍的展览，并出版当年最为优秀的儿童类插图合集《波隆那插画年鉴》，这些活动大大地刺激了童稚风格的发展，并吸引了大量优秀的插画艺术家加入进来，年轻的学生最为懂得儿童的心思，因此对于此门类应当不觉陌生，但即使这样为孩子们画画都是一件不容易的事情。

一、童稚风格的艺术特质

通过这些国际性儿童插图画盛会，我们可以总结出一些儿童插图的共有手段和风格，就是要使用明快但不要过分鲜艳的色彩，因为儿童和成年人一样会被刺激的颜色所伤害，在造型上强调质朴、单纯、拒绝过分复杂和纤细的美感，因为儿童的审美观正在成长，不宜使用成人的思考方式过多地限制它，而简单的造型反而会激发他们的想象。



图3-99　巨像(综合技法)



图3-100　睡前故事(彩色铅笔)

图3-99的作者功力非同凡响，他在紧凑的画面中安插了许多内容，而且并不杂乱：近景是一个背着小婴儿的少年，他充满困惑地望着这个陌生的城市，中景是呈现鱼眼透视的街景和几个鬼鬼祟祟的蒙面人，而远景虽然模糊，却是画面的中心——一个巨大的人像直插云霄，画家利用少年抬头的角度把观者的视线引向这个有些模糊的形象。



图3-101　长颈鹿和星(水彩)



图3-102　理发(水彩)

图3-101中，在空旷的天空背景下，一只优雅的长颈鹿迷惑地看着自己身上的星星斑纹一只一只地离开了自己，他不知道，现在已是黄昏，小星星们不能再和他玩耍了，他们要去天上值班了！



图3-103 情侣(纸本水彩)



图3-104 小新娘(纸本水彩)

这是一个讲述小女孩和她心爱的小狗的插图：在一个阳光明媚的早晨，小鸟在枝头叫着，小兔子在草丛中散步，身着盛装的小女孩把她最漂亮的“心”送给了她的小狗，这可能是每一个小女孩的梦境吧。

二、童稚风格的想象力

儿童插图画强调想象力甚于其他类型的作品，因为儿童的想象力超过成年人，他们往往对于过多强调内涵的作品并不在意，却常为异想天开式的作品逗得哈哈大笑。除此之外，运用多种形式和媒介进行创作这是十分必要的，如立体的页面、会唱歌和发出芳香的书、结合智力拼图和谜语的故事书等。最后要提醒大家：相信儿童的理解能力，不要刻意地使你的作品幼稚化！



图3-105 大鱼船(纸本水彩)

图3-105所示的故事发生在一个繁忙街道的角落，忙碌的人们忽然看到了巨大的鱼形飞船向他们袭来！阴暗的色彩、凶悍的造型、仰视的角度……都让人感到这是一件十分另类的儿童插图作品，但它一定很适合别着小木枪的男孩子的口味！除此之外，艺术家高超的造型能力、对气氛的把握，也让插图界的同行们汗颜不已。


图3-106　宴会(纸本丙烯)



图3-107　宇航员(水彩)


图3-108　天空之城(丙烯)


图3-109　秋日传奇(丙烯)

在蔚蓝的星空下，有一个天空之城——静谧、迷幻和优美，这种场景一定会出现在富于想象力的孩子们的睡梦里（图3-108）。

图3-106展现了一个灿烂秋日里的一个让人难忘的野宴，兔子和乌鸦向你敬酒，花朵和你共餐，孩子们一定非常向往！图3-107表现了一个仰望星空、目光深邃的宇航员。

三、童稚风格的角色设计

童稚风格的插图绘画要求无论是人物或是动物，都有一种可爱的诱惑力，这种魅力的塑造要求一定的比例，如头和身体的长度比为1∶3，角色的手和脚都短而粗，指头往往是三个。夸张的面部表情和纯情的大眼睛也是孩子们容易接受的形象。



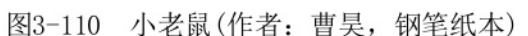


图3-110　小老鼠(作者：曹昊，钢笔纸本)



图3-111　大龙猫(作者：宫崎骏，水彩)

图3-110是一幅简练流畅的作品，又有一种怀旧的意味。图3-111是著名动漫艺术家宫崎骏的动画片《龙猫》中的剧照，可爱的大龙猫的身上偎依着两个孩子和一大群小龙猫，十分温馨感人。



图3-112　乖乖历险记1（综合技法）

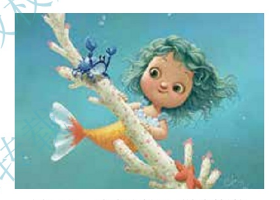


图3-113　乖乖历险记2（综合技法）

梦幻般的背景色彩，可爱的小动物和带着调皮笑容的小女孩，这一切构成了十分典型的儿童画（图3-112与图3-113）。艺术家使用了水彩和电脑后期修片的技法完成了这一系列的作品。



图3-114　龙和公主(作者：Kei　Acedera，丙烯)



图3-115　熊的故事(丙烯)

滑稽的龙、活泼的公主、美丽的春天和音乐，共同构成了美好的爱情故事，图3-114笔触爽利、设计色彩明快，非高手不能为。图3-115手法传统细腻，温馨感人。

第八节　唯美风格

美是所有艺术共同的追求，但是过分强调美感的重要性，往往会失去美术自身的能量，而使作品变得轻薄，因此我们不能忽视内涵和想象力，而把美感视为最重要的因素进行表达的作品称为“唯美风格”的作品。

一、唯美风格偏重商业价值

唯美风格在插图画艺术中并不太受重视，因为插图画重在启发观者的想象力，而不是包办代替，把所有的元素都呈现出来。同样，过分美丽的作品往往会夺去文字的光彩，因此唯美风格常常运用于商业风格的插图。

二、唯美风格的手法

插图画想要表达美感，就要从传统共术中进行借鉴，繁盛的装饰、可爱的题材等。纵观美术史的长河，许多画家是善于表达美感的，如文艺复兴时期的波提切利和拉斐尔，17世纪的维米尔，19世纪的莱顿、沃特豪斯、柯罗、安格尔以及布格罗……只要把这些大师的作品好好琢磨，应该会画出美的作品。

1. 可爱的题材

可爱的题材是唯美风格营造的关键，战争、恶魔和怪兽永远无法产生可爱的感觉，美丽的女孩、可爱的动物、顽皮的儿童和优美的风景都拥有产生美感的潜质，只要准确地表现了这些，那就可以轻易地达到效果。



图3-116　黄花(电脑绘画)



图3-117　回眸(电脑绘画)

图3-116使用软件技术把怀旧摄影和花鸟绘画融为一体，创造了十分优雅可人的美好画面。图3-117使用绘图板画出一个梦幻般美丽的女孩，手法体现了日韩动漫文化的影响。




图3-118　雏菊(纸本水彩)



图3-119　姐妹(纸本水彩)

作者以极为娴熟的笔法塑造了一个个极为美艳的女子，她们娇嫩的皮肤如同水果般泛着红光，虽然一览无余的画面没有更多的内容，但是我们仍然为画家扎实的绘画功底所倾倒（图3-118与图3-119）。

2. 繁盛的装饰

装饰可以使平凡的题材焕发生机，也可以使构图更加完美匀称，但是装饰必须和主题完全吻合，这样画面才会天衣无缝，自然协调。

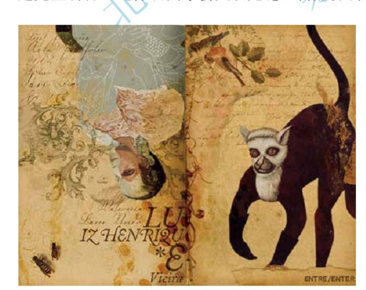


图3-120　秘鲁的回忆(水彩＋电脑绘画)



图3-121　无尽的旋律(电脑绘画)

图3-120与图3-121两幅作品都使用了混搭的手法把许多看似不相关联的事物混合在一块，焕发出新的意境，但是总的基调是小资而又怀旧的。



图3-122　祈祷(作者：阿尔方斯·慕夏，纸本水彩)



图3-123　鸠鸟(电脑绘画)

阿尔方斯·慕夏是19世纪末法国著名的平面艺术大师，尤擅绘制美丽的女性题材的海报招贴，在他的画面中，环状装饰左右着构图，使人物好像活动于一个华美的框架之中，这种构图的诀窍值得学习。

3. 鲜亮的色彩

色彩可以点亮人们暗淡的心情，可以美化平庸的环境，也可以使图像产生美丽的效果，每一个优秀的艺术家都是运用色彩的魔术师。唯美的画面都拥有奇妙的用色，但是用色是一门科学，需要通过系统的学习才能掌握，学生可以在画面中布置较少的色彩和较温和的色度，这样效果就会比较好控制。



图3-124　节日(电脑艺术)



图3-125　花之恋(电脑艺术)

图3-124与图3-125是一位日本艺术家的作品，画面色彩热烈洋溢，色度饱满，充满华丽诡异的气氛，在用色上，她使用一个主色控制全局，然后使用一个色系的其他颜色进行点缀，把画面色彩控制在暖色或者冷色中。

4. 静谧的氛围

大多数插图艺术强调动感和叙事性，但是在这里除外，因为唯美的效果往往很难在动态的画面感受得到，动感让人不得放松，也无法让人静下来细细品赏美景，所以唯美的画面大多数是安静的，虽然也因此牺牲了有趣的情节性。



图3-126 戏水(纸本水彩)



图3-127 正午阳光(纸本水彩)

图3-126中作者以十分写实的绘画功底描绘阳光灿烂的室外，一对漂亮的母女在自家门口戏水的甜蜜温馨场景，木头、流水和灌木丛的表现几可乱真，如梦似幻。这种画法盛行于美国的20世纪60～70年代，极度写实，因而被称之为照相写实主义。



图3-128 五线谱(综合技法)

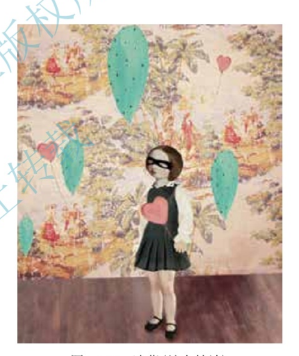


图3-129 迷藏(综合技法)

图3-128与图3-129是典型的少女插图，没有太多的情节叙述，也没有主角之间的互动，只是一个小女孩在无边无际的大自然中独自嬉戏、冥想，唯美的境界渗透了作者深深的自恋情结。可能为数位板结合电脑软件的作品。

练习题

1. 临摹一幅古代插画家的插图作品，体会古人的情思，并创作一幅古典风格的漫画自画像（或是同学的画像）。

2. 到公园或者其他风景美丽的地方画一幅写生，然后把它作为故事发生的背景画入一幅插图作品中去，如先画一幅夕阳下的美丽树林的画，然后在其中预留好的位置上描绘上白雪公主和七个小矮人，这样一幅《白雪公主》的故事插图就完成了。

3. 每天画速写，通过速写的方式收集素材，坚持一个月，然后通过速写素材来创作一幅四格或六格漫画。

4. 自己构思一幅（或一组）环保或遵守交通规则的创意插图，并把它绘制在马路边的废弃墙体或者树林里，并观测路人的观赏态度。

5. 回想自己曾有过的恐惧经历，如走夜路、一个人在家睡觉或是目睹车祸等，创作一组以“恐惧”为主题的插图作品。

6. 幻想一下未来的世界、交通工具或者外星人的样子，通过一组小型插图绘制出来。

7. 从网络上找一篇奇怪的新闻或者有趣的报道，或是社会上不正常的事件（如拉登被击毙或是日本核泄漏），自己把它加工润色，变得更为离奇，并用插图的手法把它创作出来。

8. 找一个熟悉的小朋友或是自己的弟弟妹妹，询问他们最希望看到的是一本什么样的插图书？然后根据他们的描述创作一组漫画插图，送给他们。